

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Amanda Cristina Siqueira Mazo

**A APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS EM NOVOS
CONTEXTOS: UMA ANÁLISE DE MEMES**

Guarulhos, SP

2019

AMANDA CRISTINA SIQUEIRA MAZO

**A APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS EM NOVOS
CONTEXTOS: UMA ANÁLISE DE MEMES**

Dissertação de Mestrado apresentada
ao Programa de Pós-Graduação em
Letras da Universidade Federal de São
Paulo como requisito para obtenção do
título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Eduardo
Ramos

Guarulhos, SP

2019

Mazo, Amanda Cristina Siqueira

A apropriação da linguagem dos quadrinhos em novos contextos: uma análise de memes / Amanda Cristina Siqueira Mazo. – Guarulhos, 2019.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2019.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos

Título em Inglês: The appropriation of the language of comics in new contexts: an anylisis of memes

1. Memes 2. Tira cômica 3. Intertextualidade

AMANDA CRISTINA SIQUEIRA MAZO

**A APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS EM NOVOS
CONTEXTOS: UMA ANÁLISE DE MEMES**

Banca examinadora:

Dedico este trabalho aos meus
queridos pais, Siqueira e Creusa,
que nunca mediram esforços para
me apoiar e para me ver feliz.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus por ter me dar forças para a escrita desta pesquisa, mesmo quando tudo parecia impossível.

Aos meus pais, Siqueira e Creusa, por todo o amor e pela constante motivação a buscar o conhecimento. Obrigada por tudo que fizeram, fazem e ainda farão por mim. Amo muito vocês.

Ao meu querido e amado marido, Renan Mazo, que acompanha minha trajetória desde o vestibular até o mestrado, e que há nove anos é o melhor parceiro nas aventuras da vida. Agradeço por acreditar em mim quando eu mesma não fui capaz de acreditar.

À minha família, especialmente à minha madrinha, Ângela Nardachione, por me dar conselhos quando mais precisei, e ao meu irmão, Matheus Galhardo, por me fazer rir, mesmo durante momentos de tensão.

Aos meus sogros, Rosana e Edson Mazo, e ao meu cunhado, Luan Mazo, por todo o carinho e por sempre estarem dispostos a ajudar.

Ao meu eterno professor e orientador Paulo Ramos, que com muita paciência me guiou na vida acadêmica desde a graduação até à conclusão deste texto. Sempre levarei seus ensinamentos para a sala de aula e para a vida.

À banca, Vanda Maria Elias e Rivaldo Capistrano Jr., pelo carinho e pela disposição em navegar no universo dos memes com contribuições valiosas.

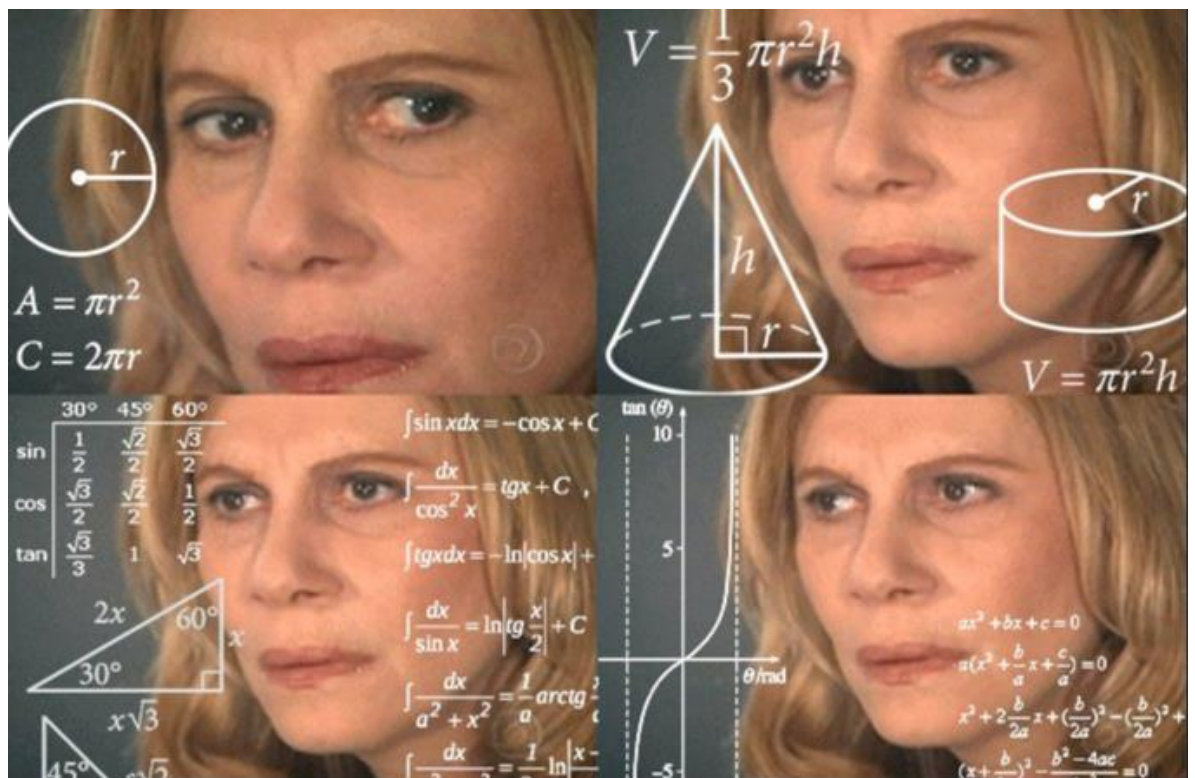
À minha melhor amiga e irmã, Marina Campanudo, por me ouvir, me animar, me encorajar e me lembrar da força que nós, mulheres, temos de sobra. Agradeço por todos os encontros regados a pizza e bons drinks.

Aos meus amados amigos da graduação, Douglas Vidal, Giovanna Feitosa, Karen Caraciolo e Wagner Tavares, que permaneceram ao meu lado durante toda a minha vida acadêmica, fazendo a diferença com apoio constante e companheirismo incomparável.

Aos meus amigos para toda a vida, Marina Ferreira, Bárbara Rauber, Karla Gomez, Pâmala Andrade e Adriano Carlos, que me acompanharam durante a escrita desta dissertação, sempre com palavras de incentivo e carinho.

A todos os professores da Graduação e da Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo, que tanto me ensinaram por esses sete anos de estudo intenso e significativo.

ΕΠΙΓΡΑΦΕ



Fonte: Google

RESUMO

Na presente dissertação, propomos um estudo sobre produções multimodais presentes na rede social Facebook, as quais apresentam elementos típicos da linguagem das histórias em quadrinhos, com a intenção de estabelecer aproximações e disparidades entre memes e tiras cômicas. Segundo Shifman (2014), os memes da internet são produtos digitais com características comuns de conteúdo, forma e/ou posição criados conscientemente pelos usuários da internet e que circulam em forma de imitações/paródias/transformações através de múltiplos usuários na web. A forma do meme é variável e tem seu próprio processo de mutabilidade, o que implica no uso de elementos de outras linguagens de gêneros prévios em sua composição, como é o caso dos quadrinhos. Temos por objetivos específicos analisar quais recursos dos quadrinhos são mais recorrentes nos memes em questão, além de elencar as principais características dos memes estudados a partir da análise do processo de construção de sentido. Para nossa análise, nos valem de um corpus composto por produções de páginas do Facebook *Conselhos do He-man* e *Este é alguém*, as quais levantam discussão sobre a presença de elementos dos quadrinhos na composição destas, em sincronia com nosso objetivo. Entre nossas principais referências sobre conceituação do que são memes estão, Dawkins (1976), Shifman (2014), Calixto (2017), Castro (2017), Porto (2018, b), Luiz (2013) e Zoppi-Fontana (2018). De quadrinhos, apresentamos conceitos de Cagnin (2014) e de Ramos (2011, 2012, 2015 e 2017) sobre elementos da linguagem da arte sequencial e sobre tiras cômicas e piadas. Além disso, nos valem de conceitos como gênero, multimodalidade e texto a partir de estudiosos da linguagem como Bakhtin (2003), Kress e van Leeuwen (2001), Custódio Filho e Cavalcante (2010), Koch e Travaglia (1993), Koch e Elias (2006) e Marcuschi (2008). Citamos, ainda, estudos sobre a linguagem na internet de Nicolau e Magalhães (2013), Barton e Lee (2015) e Carvalho e Kramer (2013).

Palavras-chave: Memes; Tira cômica; Intertextualidade.

ABSTRACT

In this dissertation we propose a study on multimodal texts found on the social network Facebook, which present typical elements of the comics' language. Our intention is to establish connections and differences between memes and comic strips. According to Shifman (2014), internet memes are digital products with common characteristics in relation to content, form and/or stance, created, transformed and/or imitated by internet users in a conscious way. Their stances are variable and have their own process of change, using elements from other genres already known, as the comics. Our specific objectives are to analyze which elements from the comics are most used on the selected memes and also to find the main characteristics of these memes having in mind their process of making sense to the reader. For our analysis, we have a corpus composed by productions found on the pages *Conselhos do He-Man* and *Este é alguém*, both from Facebook, which contain elements of the language of comics. Among our main references about memes, there are concepts from Dawkins (1976), Shifman (2014), Calixto (2017), Castro (2017), Porto (2018, b), Luiz (2013) and Zoppi-Fontana (2018). Regarding authors that study comics, we take into account concepts from Cagnin (2014) and Ramos (2011, 2012, 2015 and 2017), mainly about the language of comics, comic strips and jokes. Besides that, we mention some concepts about genre, multimodality and text from researchers on linguistics such as Bakhtin (2003), Kress and van Leeuwen (2001), Custódio Filho and Cavalcante (2010), Koch and Travaglia (1993), Koch and Elias (2006) e Marcuschi (2008). About internet language, some ideas from Nicolau e Magalhães (2013), Barton and Lee (2015) e Carvalho and Kramer (2013) were added to our study.

Key words: Memes; Comic strip; Intertextuality.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Meme com o criador do termo, Richard Dawkins | 17 |
| Figura 2 - Yao Ming à esquerda; meme <i>Yao Ming</i> à direita..... | 20 |
| Figura 3 - Meme <i>LOL</i> | 21 |
| Figura 4 - Meme <i>trollface</i> | 21 |
| Figura 5 - Exemplo de <i>rage comics</i> | 23 |
| Figura 6 - Exemplo 1 do meme <i>Eita Giovana</i> | 26 |
| Figura 7 - Exemplo 2 do meme <i>Eita Giovana</i> | 29 |
| Figura 8 - Exemplo 1 do meme <i>Nazaré Confusa</i> | 30 |
| Figura 9 - Exemplo 1 do meme <i>Nazaré Confusa</i> | 32 |
| Figura 10 - Exemplo 1 do meme <i>Félix Bicha Má</i> | 34 |
| Figura 11 - Exemplo 2 do meme <i>Félix Bicha Má</i> | 35 |
| Figura 12 - Tira cômica de Garfield, de Jim Davis | 43 |
| Figura 13 - Exemplo de balão em <i>Conselhos do He-Man</i> | 45 |
| Figura 14 - Exemplo de apêndice e balão-zero em <i>Este é alguém</i> | 46 |
| Figura 15 - Exemplo de tira cômica | 48 |
| Figura 16 - Primeira aparição de rageguy | 53 |
| Figura 17 - Modelo de criação para tiras rage comics | 54 |
| Figura 18 - Exemplo de criação de uma rage comic | 55 |
| Figura 19 - Exemplo de produção de <i>Este é alguém</i> | 62 |
| Figura 20 - Exemplo de produção de <i>Conselhos do He-Man</i> | 64 |
| Figura 21 - Canto superior direito do site <i>Conselhos do He-Man</i> | 67 |
| Figura 22 - Produção de formato prototípico de <i>Conselhos do He-Man</i> | 70 |
| Figura 23 - Produção com segundo quadro alterado de <i>Conselhos do He-Man</i> | 71 |
| Figura 24 - Produção com personagem Esqueleto de <i>Conselhos do He-Man</i> | 72 |
| Figura 25 - Produção de montagem com imagens diversas em <i>Conselhos do He-Man</i> | 73 |

| | |
|--|-----|
| Figura 26 - Produção com diálogo entre dois personagens em <i>Este é alguém</i> | 75 |
| Figura 27 - Produção de montagem com imagens diversas em <i>Este é alguém</i> | 76 |
| Figura 28 - Produção que leva o mesmo nome da página: <i>Este é alguém</i> | 78 |
| Figura 29 - Produção de modelo <i>Conversa com leitor</i> em <i>Este é alguém</i> | 79 |
| Figura 30 - Formato clássico da página (primeira imagem) | 83 |
| Figura 31 - Formato clássico da página (segunda imagem) | 85 |
| Figura 32 - Imagem de segundo quadro alterada (primeira imagem) | 87 |
| Figura 33 - Imagem de segundo quadro alterada (segunda imagem) | 88 |
| Figura 34 - Imagem de Personagem Esqueleto | 90 |
| Figura 35 - Imagem de montagem com imagens diversas | 92 |
| Figura 36 - Imagem de diálogo entre dois personagens (primeira imagem) | 94 |
| Figura 37 - Imagem de diálogo entre dois personagens (segunda imagem) | 95 |
| Figura 38 - Imagem de montagem com imagens diversas (primeira imagem) | 98 |
| Figura 39 - Imagem de montagem com imagens diversas (segunda imagem) | 100 |
| Figura 40 - Imagem de <i>Este é alguém</i> (primeira imagem) | 102 |
| Figura 41 - Comentário de <i>Este é alguém</i> (primeira imagem) | 103 |
| Figura 42 - Comentário de <i>Este é alguém</i> (segunda imagem) | 104 |
| Figura 43 - Imagem de <i>Este é alguém</i> (segunda imagem) | 105 |
| Figura 44 - Imagem de conversa com o leitor (primeira imagem) | 107 |
| Figura 45 - Imagem de conversa com o leitor (segunda imagem) | 108 |

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

Tabela 1 - Síntese do processo de recolhimento de dados para o corpus 68

Tabela 2 - Síntese do processo de decisão para composição do corpus 80

Gráfico 1 - Tipos de produção na página *Conselhos do He-Man* 69

Gráfico 2 - Tipos de produção da página *Este é alguém* 74

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| CONSIDERAÇÕES INICIAIS | 10 |
| 1. AFINAL, O QUE SÃO OS MEMES? | 17 |
| 2. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E OS MEMES | 39 |
| 1.1 Definindo os quadrinhos alguns de seus elementos | 39 |
| 1.2 Tiras cômicas: principais características e apropriações em contexto virtual | 48 |
| 3. DECISÕES METODOLÓGICAS | 57 |
| 1. Pesquisas e critérios de seleção do corpus | 57 |
| 4. ANÁLISE | 81 |
| 4.1 Memes de <i>Conselhos do He-Man</i> | 81 |
| 4.2 Memes de <i>Este é Alguém</i> | 93 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 111 |
| REFERÊNCIAS | 113 |
| ANEXOS | 116 |

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Qualquer informação se espalha rapidamente pelos meios de comunicação, principalmente pela internet. Segundo Bakhtin (1979/2003), o sujeito apresenta desejo de replicar, concordar, refutar, questionar e criticar o discurso do outro ou seu próprio discurso. A web 2.0 possibilitou uma maior e mais próxima interação entre os usuários. Os espaços digitais advindos desta se tornaram lugar para expressão de posicionamentos através de um texto verbal, imagético, entre outros.

Como também sinalizava Bakhtin, o leitor de uma mensagem midiática não é passivo, isto é, ele participa da elaboração da mensagem. Pode-se dizer, ainda, que as redes sociais têm como grande pressuposto-base de existência a preponderância da interação na construção ou troca de informações (CARVALHO; KREMER, 2013).

Os usuários de redes sociais recompilam informações lidas na internet, leitura essa que é “fruto de múltiplas influências e de diversas fontes” (SOUZA, 2015, p. 128) e resulta em uma nova produção, inovadora e individual de um discurso. Há, portanto, intensa troca de informações em ambientes virtuais, o que possibilita que sujeitos de redes sociais sejam criadores, criaturas e recriadores de novas formas e enunciado e formas de busca” (op. cit., p. 130).

As redes sociais são hoje um espaço de circulação de informação, pelo qual usuários participam na elaboração e criação de textos, mobilizando, em muitos casos, recursos visuais. Segundo Barton e Lee (2015, p. 33), “novas relações de linguagem e imagem estão se desenvolvendo”, possibilitando a criação de textos com diferentes modos semióticos, de produção de linguagem verbal e não verbal, que se dá simultaneamente.

Há uma ampliação nas interações entre usuários e, conseqüentemente, ampliam-se as formas de “querer dizer”, que resultam em novas formas de comunicação. Lima e Castro (2016) defendem que novos gêneros textuais são criados a partir desses novos comportamentos comunicativos.

Sendo assim,

As pessoas mobilizam recursos semióticos disponíveis para construir sentido e afirmar suas relações com os significados expressos. Em particular, elas combinam imagens e outros recursos visuais com a palavra escrita *online*. Novas relações de linguagem e imagem estão se desenvolvendo. A imagem não está substituindo a linguagem; mas estamos percebendo novas formas de esses modos trabalharem poderosamente em conjunto. (BARTON; LEE, 2015, p. 33).

Considerando a concepção de Bakhtin de que toda comunicação verbal se dá por meio de gêneros, pode-se dizer que o Facebook é um território rico para estudo, uma vez que é composto por diversos gêneros emergentes. Como afirma Marcuschi (2008), nesta época, mais do que em qualquer outra, temos a proliferação de novos gêneros e textos dentro de tecnologias modernas, particularmente na mídia eletrônica digital.

No tocante aos aspectos de relevância de estudo dos gêneros da mídia virtual, o linguista aponta que eles, nessas novas mídias, “apresentam peculiaridades formais próprias, não obstante terem contrapartes em gêneros prévios”. (MARCUSCHI, 2008, p. 200).

As diversas esferas da atividade humana estão relacionadas com o uso da língua, sem exceções, e a utilização desta também será diversa, tanto quanto suas esferas. Cada esfera “elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciado, sendo isso que denominamos *gêneros do discurso*” (BAKHTIN, p. 279, grifos do autor).

Nas redes sociais, é comum encontrarmos textos multimodais, isto é, que apresentam elementos verbais e imagéticos. Como apontam Kress e Van Leeuwen (2001), multimodalidade é o uso de diversos de modos semióticos. O modo semiótico de produção de linguagem verbal e não verbal se dá simultaneamente no mesmo texto.

Os estudos de elementos multimodais como agentes de produção de sentido de uma composição textual à luz da Linguística Textual no Brasil ainda são recentes; estes ganham força a partir da última década. Custódio Filho e

Cavalcante (2010) fazem uma releitura da definição de texto apresentada por Koch (2004) e incluem a produção de linguagem não verbal como constituintes da atividade de produção de sentido de um texto:

A produção de linguagem verbal e não verbal constitui atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos que se realiza, evidentemente, com base nos elementos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas que requer não apenas a mobilização de um vasto conjunto de saberes (enciclopédia), mas a sua reconstrução e a dos próprios sujeitos – no momento da interação. (CUSTÓDIO FILHO; CAVALCANTE, 2010, p. 9)

Novas formas de produção são criadas e disseminadas a cada dia através de redes como o Facebook, uma vez que há cada vez mais produtores que exploram tecnologias para disseminar ideias criativas. Assim como afirma Paiva (2016), as tecnologias digitais complexaram a interação humana, possibilitando a criação de comunidades virtuais, constituída pela linguagem e somente por ela. Segundo a autora, o Facebook é um “estado atrator da comunicação na internet, um ambiente em que comportamentos semelhantes se repetem” (op. cit., p. 66).

Estamos em uma era que podemos chamar de era do usuário. Através da utilização de recursos da internet, o usuário pode não ser somente o que utiliza uma rede social, mas também um produtor, utilizando sistemas como o StripGenerator¹, que permitem a criação de textos inovadores, os quais conquistam seguidores. Assim como afirmam Barton e Lee (2015, p. 48), “a convergência de espaços de escrita nas novas mídias sociais apresenta novas oportunidades para fácil criação, postagem ou compartilhamento de textos multimodais”.

Como explica Calixto (2017, p. 189),

Com a possibilidade de construções híbridas entre elementos visuais e verbais, além do fácil acesso aos programas de edição de fotos, sobretudo o Photoshop e o Paint, os usuários da internet começaram a se valer de imagens para construir sentido nas redes sociais. Um ponto histórico para esse tipo de representação é o que alguns autores classificaram como Web 2.0. Ou seja, o momento em que os sistemas técnicos que

¹ Disponível em: <http://stripgenerator.com> Acesso em: 02 abr. 2018

operam na rede permitiram que os usuários comentassem e interagissem nas plataformas digitais. O resultado desse processo foi a ascensão de blogs, sites de rede social, aplicativos para compartilhamento de fotos e, sobretudo, as seções de comentários. Essas modalidades permitiram que os interagentes da web pudessem intervir e participar dos diálogos na internet. Com esse movimento, paródias, alusões e montagens, rapidamente, se tornaram populares.

Acreditamos, portanto, que há a necessidade de novos estudos por especialistas para acompanhar e analisar, do ponto de vista da linguagem, estes fenômenos virtuais que surgem a cada dia mais e que se valem de recursos de outros gêneros prévios, como veremos, a seguir, com o gênero tira cômica e os memes, os quais muitas vezes se valem de recursos da linguagem dos quadrinhos.

Vários gêneros midiáticos migraram para a internet a partir das novas tecnologias e tiveram suas modificações de acordo com o público, “procurando formas inovadoras de interação e participação no processo de produção de conteúdo” (NICOLAU; MAGALHÃES, 2013, p. 63).

Assim como apontam os autores, houve uma revolução a partir do momento que foram disponibilizados sistemas em que os usuários criam suas próprias tiras cômicas seguindo alguns passos simples. Portanto, “a produção desse modelo de arte sequencial tornou-se verdadeiramente democrática, bastando apenas ter boas ideias” (op. cit., p. 64).

Devido à facilidade com que textos similares às tiras são feitos e propagados em redes como o Facebook, fica o questionamento se estes são necessariamente pertencentes ao gênero que chamamos de tira cômica, o qual é parte do hipergênero quadrinhos (RAMOS, 2012).

Recorremos, então, aos estudos de Cagnin (2014) para saber de quais elementos essenciais se constituem histórias em quadrinhos. Segundo o autor é necessário que haja imagens ou figuras, “tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas ou moldura dos quadrinhos” (op. cit., p. 34), texto apresentado em forma de balão, legenda ou onomatopeia.

O texto, no entanto, não se faz indispensável, de acordo com Cagnin. Histórias em quadrinhos que se valem somente do código icônico, isto é, de

imagens, são as mais autênticas histórias em quadrinhos, pois recai ao desenho toda a necessidade de construção de sentido. Estas são mais difíceis de serem encontradas e são chamadas de histórias mudas.

Nas redes sociais, é recorrente o uso de texto verbal e imagem simultaneamente nos textos, e em muitos casos, há contrapartidas com os elementos apresentados por Cagnin. As histórias em quadrinhos são compostas por estes recursos básicos e apresentam suas variações de gênero.

Sendo assim, Ramos (2012) opta pelo termo hipergênero ao se referir aos quadrinhos, uma vez que este termo agrega gêneros que compartilham elementos em comum, como é o caso da tira cômica, da charge e do cartum que, apesar de serem gêneros diferentes com características que os diferenciam, se valem dos mesmos elementos básicos da linguagem dos quadrinhos.

No que se refere especificamente ao gênero tira cômica, Ramos (2012) propõe que:

A temática atrelada ao humor é uma das principais características do gênero tira cômica. Mas há outras: trata-se de um texto curto (dada a restrição do formato retangular, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos, com presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final. (RAMOS, 2012, p. 24).

Os blogs, sites e redes sociais abriram espaço para que haja diversos registros de formato das tiras (RAMOS, 2015). As tiras em ambientes virtuais, portanto, mantêm as marcas mais recorrentes de uma tira cômica impressa, como por exemplo divisão em quadros, tom humorístico e presença de personagens. Sendo assim, percebe-se que os contextos enunciativos são diferentes, mas em muitos deles não há mudança genérica.

Após visitar algumas páginas do Facebook conhecidas por nós² e fazer uma breve análise de suas postagens, vimos que muitas produções multimodais com características similares à tira cômica são chamadas de memes, que podem ser entendidos como produtos digitais com características comuns de conteúdo, forma e/ou posição criados conscientemente pelos usuários da internet e que

² Entre elas, Bode Gaito, Conselhos do He-Man e Este é alguém.

circulam em forma de imitações/paródias/transformações através de múltiplos usuários na Internet (SHIFMAN, 2014).

Partimos da hipótese de que a forma do meme é variável e tem seu próprio processo de mutabilidade, o que implica no uso de elementos de outras linguagens de gêneros prévios em sua composição, como é o caso dos quadrinhos, mais especificamente da tira cômica. Assim como afirma Castro (2017):

(Os memes) constituem imitações/retextualizações cujas informações neles inseridas podem estar baseadas (ou não) em fatos reais, apresentar **características estruturais de outros gêneros do texto**, consagrar-se numa expressão e, por isso, apresentar-se através de um código semiótico apenas ou na **hibridização de linguagens**, quando modalidades semióticas entre as quais vídeos, **quadrinhos**, músicas se integram umas às outras comprovando **sua plasticidade enquanto gênero textual**. (op. cit., p. 12, grifos nossos)

O objetivo desta pesquisa é, portanto, propor um estudo sobre produções multimodais presentes na rede social Facebook, as quais apresentam elementos típicos da linguagem das histórias em quadrinhos em sua constituição.

Temos por objetivos específicos analisar quais recursos dos quadrinhos são mais recorrentes nos memes em questão, além de elencar as principais características dos memes estudados.

Ramos (2011) faz um estudo comparativo entre piadas e tiras cômicas. Ele conclui que, apesar de serem dois gêneros diferentes, ambos apresentam características muito semelhantes. Entre elas que são, em sua maioria, textos curtos, com desfecho inesperado, apresentam diálogos e atitudes ou figuras do senso comum e necessitam de inferências do leitor e de seu conhecimento de mundo para que tenham efeito de sentido.

Baseado nessa aproximação entre piada e tira cômica, podemos apresentar a relação entre o gênero tira cômica e os memes, apontando suas características em comum, assim como suas disparidades. Para tal, fazemos análise de produções das páginas de memes *Conselhos do He-Man* e *Este é alguém* do Facebook, observando os elementos dos quadrinhos que as compõem, com a hipótese de que a utilização de recursos típicos do gênero tira

cômica aproxima os memes dos quadrinhos, mas não os tornam pertencentes a este gênero. Analisamos ainda o processo de construção de sentido dos memes selecionados e elementos marcantes de sua composição, como a intertextualidade.

Entre nossas principais referências sobre conceituação do que são memes estão Dawkins (1976), Shifman (2014), Calixto (2017), Castro (2017), Porto (2018, b) e Luiz (2013). De quadrinhos, apresentamos conceitos de Cagnin (2014) e de Ramos (2011, 2012, 2015 e 2017) sobre elementos da linguagem da arte sequencial e sobre tiras cômicas e piadas. Além disso, nos valem de conceitos como gênero, multimodalidade e texto a partir de estudiosos da linguagem como Bakhtin (2003), Kress e van Leeuwen (2001), Custódio Filho e Cavalcante (2010), Marcuschi (2008) e Bonini (2011). Citamos, ainda, estudos sobre a linguagem na internet de Nicolau e Magalhães (2013), Barton e Lee (2015) e Carvalho e Kramer (2013).

CAPÍTULO 1. AFINAL, O QUE SÃO OS MEMES?

Neste primeiro capítulo, temos como foco apresentar e discutir leituras sobre memes, evidenciando seus avanços a partir de estudiosos da linguagem e da comunicação, principalmente.

Inicialmente, apresentamos as definições de meme de acordo com autores como Dawkins (1976), Shiman (2014), Lucena (2015), Zoppi-Fontana (2018), Calixto (2017), Castro (2017) e Silva (2012). A partir desta exposição, analisamos alguns memes brasileiros que se tornaram muito populares na web, chamando a atenção para uma de suas características essenciais: a intertextualidade. Conceitos como inferência e conhecimento de mundo, próprios do campo da Linguística Textual, também são abordados neste capítulo.



Figura 1. Meme com o criador do termo, Richard Dawkins
Fonte: Google (2018)

A palavra “meme” teve sua primeira aparição na obra de Richard Dawkins chamada “O Gene Egoísta”, de 1976. Biólogo e estudioso da evolução animal, o escritor faz uma analogia com os genes humanos para explicar como as ideias, comportamentos e conceitos se propagam na sociedade. Para o autor, assim

como os genes se replicam, sofrem mutação e se adequam às pressões do ambiente para que o organismo não pare, também o meme o faz culturalmente.

Dawkins se valeu do conceito *mimeme*, que significa imitação em grego, reduzindo para meme. Ele explica que os genes formam nossa aparência física, mas não determinam elementos como gostos pessoais e desejos. Os memes, portanto, são pequenas unidades de cultura que passam de um ser humano a outro por meio de cópia e imitação de costumes da sociedade. Exemplos de memes são melodias, ideias, “slogans”, modas do vestuário, maneiras de fazer pontes ou de construir arcos (DAWKINS, 1976, p. 148).

O autor argumenta que os memes têm o papel de transmissão cultural na evolução humana, atuando como replicadores dessas unidades em seu meio. Para que a propagação dos memes seja próspera, são necessários elementos como fecundidade, longevidade e fidelidade de cópia. Dawkins propõe, ainda, que não há algo como alta-fidelidade de cópia nos replicadores, uma vez que, ao passar de pessoa para pessoa, o meme fica em constante mudança.

Podemos ver o percurso da concepção do termo meme em um artigo³ produzido pelo professor Viktor Chagas e seus alunos da Universidade Federal Fluminense (UFF), encontrado no site “Museu dos memes”, o qual tem como proposta catalogar diversos memes (principalmente brasileiros) e descrever suas características. O texto em questão elucida que, desde 1980, pesquisadores de diversas áreas discutiam e adaptaram a ideia do fenômeno, originando o campo de estudos de nome “memética”, ramo pouco reconhecido cientificamente.

Ainda no artigo, percebe-se que somente por volta do final da década de 1990 e começo da década de 2000 houve a difusão dos memes na web em todo o mundo, tal como identificamos atualmente e objeto de estudo deste trabalho, os quais têm a sua origem em ambientes virtuais, especialmente em websites e redes sociais.

³ Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/o-que-sao-memes/>. Acesso em: 20 out. 2018.

Na concepção de Dawkins, os indivíduos são como recipientes dos memes na circulação da cultura. Esse é também o argumento de Limor Shifman (2014) ao retomar as visões propostas pelo biólogo. A escritora afirma que essa ideia de passividade é limitada se considerarmos que os seres humanos são altamente responsáveis pela produção e propagação dos memes. Partilhamos da mesma concepção de Shifman, pois acreditamos que as pessoas são as que detêm esse papel, especialmente no espaço digital no qual o fenômeno é difundido extensivamente. Os memes em si não seriam o que são sem a interferência dos humanos.

Shifman explica em seu livro “Memes in digital culture” que sempre houve debate entre os acadêmicos sobre meme, mas que, agora, voltou a aparecer em telas dos usuários do ambiente digital. A pesquisadora diferencia o meme da concepção de Dawkins do meme da internet. Ela explica que as três concepções básicas do termo (fidelidade à cópia, fecundidade e longevidade) se mantêm no meme *online*, mas que há algumas diferenças, dado o contexto digital em que está inserido. A internet permite uma maior fidelidade à cópia (uma vez que é possível digitalização), fecundidade (a propagação de conteúdo é ágil e simples) e longevidade (informações são arquivadas em diversos lugares).

A expressão “memes da internet” (em inglês, *internet memes*) é comumente usada para descrever a propagação de conteúdos como piadas, rumores, vídeos e sites de pessoa para a pessoa através da internet (SHIFMAN, 2014, p. 2, tradução nossa). Segundo Shifman, são três as características desses memes:

- produtos digitais com características comuns de conteúdo, forma e/ou posição;
- criados conscientemente pelos usuários da internet;
- circulam em forma de imitações/paródias/transformações através de múltiplos usuários na Internet.

Tais características nos fazem pensar que os memes são produtos de vozes plurais que surgem no ambiente digital e são repassados e recriados pelos

usuários da internet. No entanto, acreditamos que limitar o meme a uma única definição seja diminuir um fenômeno ainda novo e em ascensão.

Dessa forma, optamos por relacionar e comparar diferentes propostas de estudiosos da linguagem, o que implica em uma ampliação de nosso repertório sobre este tema recente que ainda requer um extenso estudo. Além disso, nosso foco recai sobre as produções brasileiras sobre o tema.

Silva (2012) afirma que os memes da internet “são todo tipo de ideias que se propagam rapidamente, geralmente manifestado por expressões, desenhos padronizados, em sua grande maioria de carinhas” (SILVA, 2012, p. 131).

No contexto da escrita desse artigo, os memes eram geralmente associados aos *rage faces*, que expressam algum sentimento diante alguma situação ou comportamento típico. A seguir, mostramos exemplos de memes segundo o que Silva descreve:

1. **Yao Ming** – meme de um jogador de basquete profissional, frequentemente usado como uma reação de desprezo para com uma mensagem de alguma pessoa em discussões on-line.



Figura 2. Yao Ming à esquerda; meme Yao Ming à direita.
Fonte: Google (2018)

2. **LOL**⁴ – meme normalmente usado para indicar riso e/ou diversão.

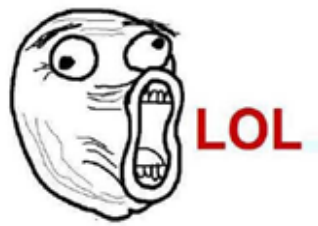


Figura 3. Meme *LOL*
Fonte: Google (2018)

3. **Trollface/Coolface/Problem**⁵? – meme com um sorriso malicioso e sarcástico utilizado a partir de uma brincadeira com alguém.



Figura 4. Meme *trollface*
Fonte: Google (2018)

Segundo Shifman (2014), usuários da internet apresentam a tendência de seguir padrões para criação dos memes, o que ela intitula gêneros dos memes (em inglês, *meme genres*). Em seu texto, Shifman propõe uma lista de gêneros de memes de forma introdutória, afirmando que se baseou na produção da última década. São eles:

⁴ Em inglês, LOL é a sigla da expressão “laughing out loud”, que significa “rindo alto”.

⁵ Do inglês, “trollface” pode ser traduzido como “cara sacana”, “coolface” como “cara legal” e “problem?” como “algum problema?”, em tom de deboche.

- **photo fads:** memes em que as pessoas imitam posições ou ações já feitas e famosas para postar na internet;
- **flash mob:** fenômeno em que pessoas se unem em um espaço público e de forma espontânea e simultânea fazem um performance de algo (como uma música) e deixam o local rapidamente no fim;
- **lipsynch:** tratam-se de produções em formato similar a um clipe musical em que uma pessoa ou um grupo sincronizam o movimento dos lábios ao som de uma música popular;
- **misheard lyrics:** escrita ou fala de uma palavra ou expressão segundo a fonética do que se ouve em uma música, sem se preocupar com o seu verdadeiro significado;
- **recut trailers:** falso trailer de um filme com edições e mixagens da versão original;
- **LOLCats:** imagens de gatos acompanhadas de uma legenda, a qual está atrelada a foto usada, de forma cômica;
- **stock character macros** (em que **rage comics** faz parte, como uma subcategoria): memes compostos por imagens macro de personagens, animais, figuras públicas, etc., os quais apresentam comportamentos ou falas do senso comum.

Rage comics é definido pela autora como quadrinhos amadores (não profissionais) com a presença de *rage faces*. A autora explica que a criação e a popularização de *rage comics* foram facilitadas por sites em que internautas poderiam criar seus próprios quadrinhos, com personagens já conhecidos, de forma prática.

No exemplo a seguir, vemos um caso de *rage comics* com alguns *rage faces* como personagens no segundo e no terceiro quadro, em uma composição em formato de tiras na vertical.



**Figura 5. Exemplo de *rage comics*.
Fonte: Memetizando.com (2018)**

Observamos que há uma brincadeira com o fato de hoje em dia a internet ser essencial à maioria dos estudantes. Quando ainda não havia redes Wi-Fi disponíveis na maioria dos ambientes que frequentamos, o ar seria o mais essencial para os estudantes dos anos 1990. Silva que afirma que:

As pessoas criam tirinhas com coisas de seu cotidiano: a bronca que tomou de uma professora; o fora que o amigo tomou de uma garota; as brincadeiras na escola, na faculdade, entre tantas outras. Há liberdade total para a expressão dos sentimentos, angústias, desejos etc. (op. cit., p. 113)

As *rage comics* são, portanto, um gênero dos memes que usam outros memes como personagens (as *rage faces*), tendo como uma de suas similaridades com os quadrinhos, mais especificamente com a tira cômica, que podemos notar pela composição em quadros, tom humorístico e desfecho

inesperado. O gênero *rage comics* teve seu maior sucesso em 2008 e 2009, mas ainda atualmente circula no espaço virtual e faz parte da cultura da internet.

A definição de memes, segundo Silva, portanto, se aplica mais a um gênero se levarmos em consideração o estudo de Shifman. A seguir, damos continuidade à exposição de conceitos de outros autores mais recentes, uma vez que as concepções mudam de acordo com o momento de produção dos memes da internet⁶.

Zoppi-Fontana (2018) afirma que internautas das redes reconhecem práticas de textualização envolvendo imagem, escrita e som, as quais circulam de forma ampla nestes espaços. A autora sugere, ainda, que tais práticas têm sua origem, na maioria das vezes, como uma resposta a uma enunciação prévia.

Em outras palavras, podemos dizer que os memes são estas práticas de textualização no ambiente virtual que se manifestam de diferentes modos, sendo alguns deles sons, textos verbais ou textos não verbais, as quais são geralmente criadas com a intenção de replicar uma afirmação anterior.

Calixto (2017), em sua dissertação de mestrado sobre memes da internet, propõe uma definição do termo:

Em termos de linguagem, os memes são composições híbridas entre elementos visuais e verbais, feitos a partir de montagens e recortes. Com a característica de velocidade de reprodução, têm alta capacidade sintética, ou seja, funcionam como micronarrativas, carregando em seu interior os discursos e ideais que circulam no interior da trama cultural. Isso significa que os memes têm como característica fundamental a capacidade de sintetizar e referenciar os conteúdos e os discursos que circulam na sociedade, constituindo, portanto, um elemento aglutinador das dinâmicas do ciberespaço (CALIXTO, 2017, p. 48).

Diferentemente de Shifman, Calixto propõe uma definição focada na questão da linguagem, caracterizando os memes como produtos híbridos, contendo tanto aspectos de ordem verbal quanto de ordem visual, ou seja, são produtos multimodais.

⁶ A partir deste ponto, memes e memes da internet são usados como sinônimos.

O autor ainda afirma que estes são criados se valendo de montagens e recortes, isto é, através do processo de seleção ou recorte de uma ou mais imagens, realizando edições e adições de acordo com o objetivo do (s) criador (es).

Sendo assim, vemos que, de certa forma, estas definições se complementam. Ambos discutem seus aspectos principais, entre eles, a circulação na internet, mas com focos diferentes. Enquanto Calixto apresenta a característica multimodal dos memes, Shifman traz a ideia de que eles são produtos digitais com elementos concomitantes de conteúdo, posição e/ou forma.

Além da definição, Calixto levanta alguns aspectos dos memes que estão diretamente ligados aos avanços das tecnologias e às mudanças de configuração do espaço digital. São cinco as principais características desses fenômenos, segundo Calixto (op. cit., p. 55):

- velocidade;
- múltiplas interações entre os indivíduos;
- alta capacidade de síntese;
- produção coletiva;
- linguagem popular.

Estas características são facilmente encontradas em vários dos mais famosos memes brasileiros, como *Nazaré confusa*, *Giovanna do forninho* e *Ata*, analisados a seguir levando em consideração as discussões anteriores e também conceitos da Linguística Textual. Inferência e intertextualidade são algumas das concepções abordadas neste estudo.

Concordamos com Porto (2018, b) que um dos elementos inerentes aos memes é a intertextualidade. Há sempre uma referência a outro texto, explicitamente ou não. Como explica Koch, Bentes e Cavalcante (2008), em um texto, a intertextualidade ocorre quando há nesse uma inserção de outro texto

ou fragmentos dele, o qual foi criado anteriormente. Ou seja, há entre o texto e seu intertexto uma relação.

Como aponta também aponta Calixto (2017),

Outro atributo fundamental dos memes é a intertextualidade, pois se relacionam de forma complexa com as linguagens audiovisuais, referenciando temas da atualidade ou acontecimentos marcantes. São diálogos, no geral, com diversos campos de construção de sentido que se inspiram em músicas, novelas e outras manifestações que não necessariamente habitam a internet. Já é comum, por exemplo, que internautas produzam memes ao mesmo tempo em que assistem a um programa na televisão, referenciando e parodiando o livestreaming. Em cada deboche, brincadeira, metáfora e provocação, os memes ressignificam enunciados verbais, gerando novos sentidos às narrativas que circulam no ciberespaço. O conceito também é utilizado para descrever diversos produtos culturais feitos a partir de paródias e montagens de piadas, boatos e vídeos (CALIXTO, 2017, p. 48)



Figura 6. Exemplo 1 do meme *Eita Giovana*.
Fonte: Google (2018)

Podemos ver como a intertextualidade e os novos sentidos acontecem com um dos mais famosos memes brasileiros, conhecido como *Eita, Giovana* ou *Giovana do forninho*. As mais variadas produções se inspiraram em um vídeo viral⁷ em que a garota Geovanna dança por cima de uma mesa, apoiada em um

⁷ Entendemos por viral um conteúdo que é propagado extensivamente na internet, apresentando uma repercussão em grande escala através de publicações por parte dos usuários.

forno micro-ondas, até que o eletrodoméstico cai em sua cabeça. A menina tenta segurá-lo e sua prima, responsável pela filmagem, grita “Eita, Giovana” e corre para contar a mãe de Geovanna o ocorrido: “o forninho caiu!”.

Incontáveis textos multimodais surgiram nas redes sociais após sua viralização, ressignificando o vídeo e criando outros sentidos nas redes sociais, o que levou ao surgimento dos bordões “Eita Giovana!” e “Segura esse forninho”, como explica Barbosa em seu resumo sobre o meme.

Além de inúmero remixes, o meme forjou duas expressões que já entraram para o léxico da zoeira online: “Eita Giovana”, aplicada em qualquer situação de surpresa ou desespero, e “Segura esse forninho!”, a metáfora mais bagaceira para quem busca forças num momento de dificuldades (BARBOSA, 2017, p. 61).

Concordamos, portanto, com Porto (2018, a) sobre o fato de que os memes estão totalmente ligados ao seu contexto, os quais são parte de uma *complexa e interligada rede de textos*, tendo a intertextualidade como um dos principais elementos desse tipo de produção. Os memes, portanto,

(...) surgem de situações concretas e a sua construção de sentidos exige que o leitor compartilhe com o produtor do *meme* o conhecimento prévio a respeito daquela situação (...). Além disso, é preciso também que ele compreenda a imitação presente naquela produção (op. cit., p. 112).

Para que o meme (Figura 6) produza o efeito de humor esperado, é necessário que o leitor acione várias estratégias que mobilizam conhecimentos, sendo eles, conforme Koch e Elias (2006), o linguístico (conhecimento gramatical e lexical), o enciclopédico ou de mundo (conhecimentos gerais sobre o mundo e de vivências pessoais) e o interacional (conhecimento de formas de interação permeadas pela linguagem).

O conhecimento de mundo sobre de onde as imagens da montagem vieram é a chave para a construção de sentido. Na primeira foto, vemos Geovanna dançando feliz, o que pode ser relacionado com a expectativa de se divertir na vida, dado o título *minha vida*. Na segunda, no entanto, nos deparamos com o momento em que o forno cai em cima da cabeça da garota,

representando, então, a realidade da vida de muitas vezes esperar momentos felizes porém passar por dificuldades. A legenda “realidade”, portanto, faz com o que o leitor relacione o que aconteceu com Geovanna com momentos de frustração.

O segundo exemplo é um caso parecido, em que se faz uma analogia com a situação ocorrida com a menina com uma situação do cotidiano. Por meio de inferências, isto é, conexões que leitores ou ouvintes fazem para que haja interpretação do que é dito pelo autor do texto (Koch; Travaglia, 1993).



**Figura 7. Exemplo 2 do meme *Eita Giovana*.
Fonte: Google (2018)**

Ao se deparar com esta imagem, o leitor deve ativar o seu conhecimento enciclopédico (vídeo viral de Geovanna) e relacionar com o texto “Eu, Giovana”/ “Forninho a prova!”. Diante de uma prova, pode ocorrer momentos surpresas não agradáveis, como ter algo que não domine. Portanto, ao fazer analogia com a situação da foto, o leitor infere que o forninho representa essa situação complicada e a menina todos que passam por isso.

Portanto, chegamos à conclusão de que a intertextualidade entre o que a foto demonstra e o que ela pode também representar (uma vez que se troca o sentido com a inserção de uma nova legenda) é o que faz o meme engraçado.

Algo se torna meme recorrentemente por ter sido extensamente repercutido pelas redes e ressignificado pelos usuários. O fato compartilhado pode ser tanto recente (algo que aconteceu há pouco tempo e se tornou famoso) quanto mais antigo (algo que já era famoso, foi retomado e fez sucesso através de novos textos).

Eita, Giovana possui as cinco características de um meme, levando em consideração os estudos de Calixto:

- **velocidade:** o meme viralizou como vídeo e logo foi ressignificado diversas vezes em outras redes sociais;
- **múltiplas interações entre os indivíduos:** o meme ficou famoso por sua característica de permitir recriar novas situações engraçadas se valendo do contexto original;
- **alta capacidade de síntese:** a foto do momento em que o forquinho cai e uma legenda faz com que o usuário faça inferências e compreenda o sentido proposto. Quanto maior a síntese, maior tendência de inferências para que o leitor compreenda o texto;
- **produção coletiva:** o conceito de autoria é incerto para os memes, pois um usuário se baseia no texto de outro para criar a sua versão, com novos sentidos;
- **linguagem popular:** o texto verbal que serve como legenda do meme é tendencialmente referente a algo que os leitores se identifiquem, apresentando uma linguagem mais corriqueira e próxima da língua falada, muitas vezes sem atenção à ortografia e à pontuação (como é o caso da falta da vírgula na segunda frase do meme anterior).

Um dos casos mais conhecidos no país de algo antigo que voltou em forma de meme é o de *Nazaré Confusa*. Em meados de 2016, na rede social

Twitter, o gif⁸ de uma cena da novela *Senhora do Destino*⁹, de 2004, com a vilã Nazaré Tedesco atordoada, presa em uma cela, relembrando um diálogo com outra personagem.

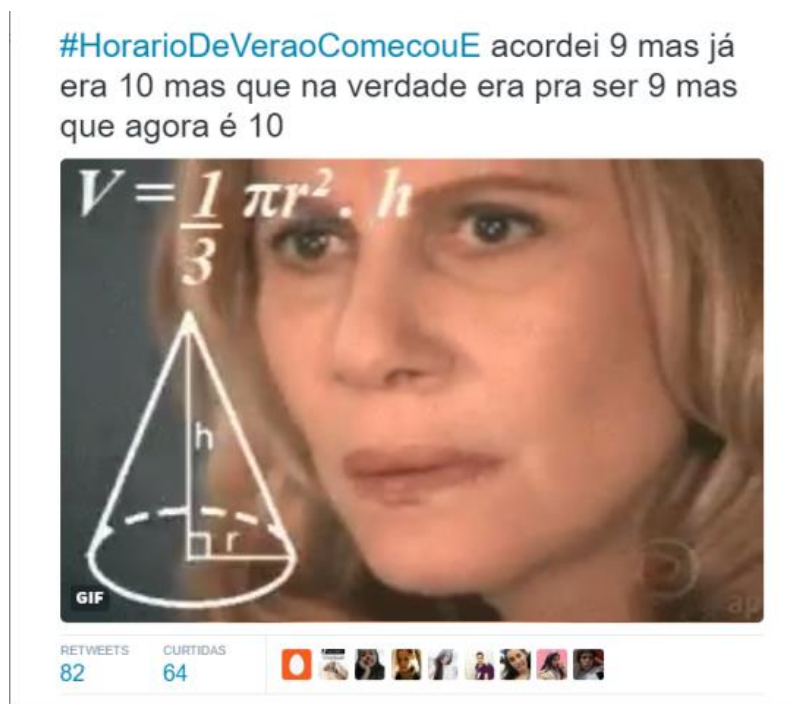


Figura 8. Exemplo 1 do meme *Nazaré Confusa*.
Fonte: Google (2018)

A imagem retrata a situação de pessoas que ficam confusas quando o relógio é adiantado em uma hora em algumas regiões do Brasil para economizar energia, chamado Horário de Verão. A hashtag¹⁰ no início do tweet, *#HorarioDeVeraoComecouE*, indica que os usuários estavam comentando sobre o que sentem quando o horário muda na rede social.

O meme de Nazaré atravessou as fronteiras do Brasil e ficou popular em países estrangeiros, especialmente nos Estados Unidos. *Math Lady* (mulher da

⁸ GIF: formato de imagem em que há várias imagens intercaladas, gerando movimento.

Gif de Nazaré Confusa disponível em: <https://bit.ly/2FAIj7M>. Acesso em: 09 dez. 2018.

⁹ Trata-se de uma telenovela brasileira da Rede Globo, escrita por Aguinaldo Silva. A personagem Nazaré, interpretada pela atriz Renata Sorrah, era a vilã da trama, mas ganhou a atração do público devido a seu bom humor, apesar de ser muito perversa.

¹⁰ Entendemos por hashtag uma palavra-chave antecedida pelo símbolo #, utilizada para dispor em categorias os assuntos e informações veiculadas nas redes sociais, como o Twitter, Facebook e Instagram.

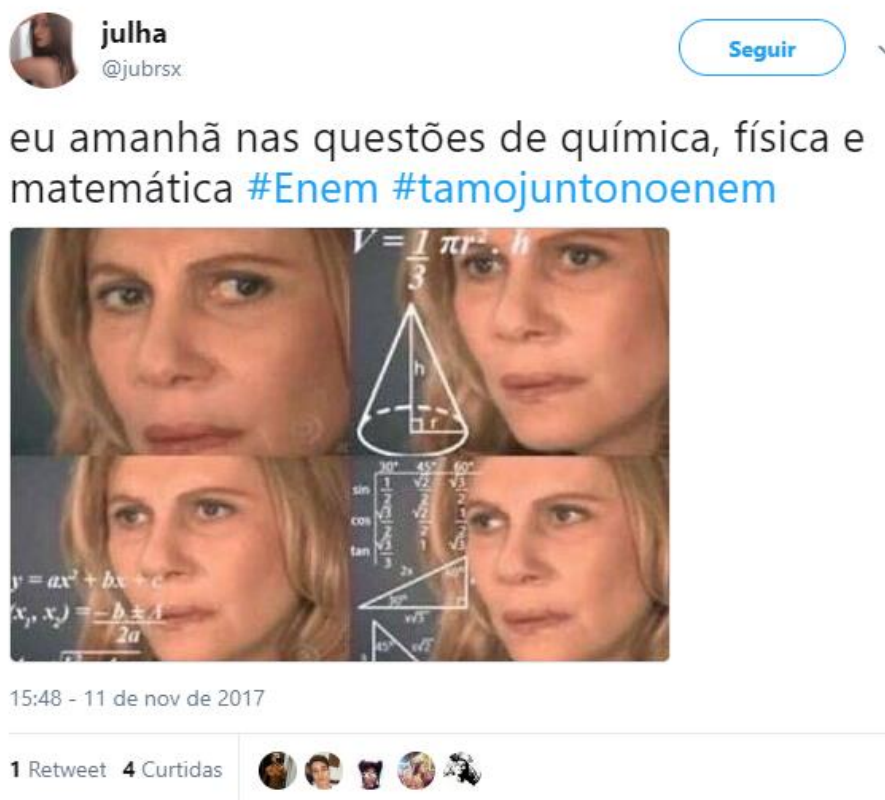
matemática) e *Confused Blonde* (loira confusa) foram os termos usados pelos americanos para nomear o meme. O fato de não ser essencial para a compreensão de sentido o contexto original da Nazaré fez com que o meme ficasse conhecido mundialmente para expressar perplexidade.

O trecho da novela ganhou novos sentidos e circulou por diversas mídias com seu caráter multimodal. Dois formatos deste meme ficaram famosos: o primeiro, em forma de gif ou imagem que foca no rosto de Nazaré, com uma legenda que dê sentido à confusão da personagem; o segundo, em forma de montagem com quatro quadros, com uma grande equação matemática ao lado, indicando uma incerteza. Em ambos os casos, a confusão costuma ser conhecida e compartilhada pelos internautas.

Um exemplo do primeiro formato é a figura anterior, advinda do Twitter. Essa rede social permite um texto com 140 caracteres que pode acompanhar imagens, gifs ou vídeos. O espaço para o texto, no caso a seguir, se torna uma legenda para a foto que vem logo abaixo.

O meme da Nazaré é explorável, podendo adquirir sentidos vários somente trocando texto que o acompanha, o que gera um número infinito de possibilidades de uso de acordo com a situação sobre a qual se deseja comentar.

No segundo exemplo, vemos o caso do uso de montagem em quadros, sendo que do segundo ao quarto há fórmulas matemáticas. A postagem também foi realizada no Twitter e é acompanhada de uma legenda que dá o sentido à imagem.



**Figura 9. Exemplo 2 do meme *Nazaré Confusa*.
Fonte: Google (2018)**

A imagem anterior requer que o leitor tenha o conhecimento prévio do que é o Enem (Exame Nacional do Ensino Médio), realizado no Brasil anualmente, e saiba que há diferentes áreas do conhecimento sendo testadas, como *Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias* e *Ciências da Natureza e Matemática*, sendo esta última o tema do meme.

As hashtags #Enem e #tamojuntounoenem auxiliam na compreensão o sentido do meme, evidenciando de quais questões de química, física e matemática a autora se refere. A imagem mostra, portanto, como a criadora desta postagem ficará durante a realização da prova: confusa e perplexa, como Nazaré está na foto.

Podemos dizer, portanto, que as cinco principais características propostas por Calixto podem ser encontradas no meme *Nazaré Confusa*:

- **velocidade:** o meme rapidamente ganhou novas replicações no Twitter, obtendo espaço em outras redes em pouco tempo;

- **múltiplas interações entre os indivíduos:** sua popularidade se deu graças à possibilidade de recriarem novas situações através do compartilhamento entre os usuários;
- **alta capacidade de síntese:** uma simples legenda e a imagem de Nazaré são capazes de sintetizar uma situação de confusão, cabendo ao leitor realizar inferências para produção do(s) sentido(s). Quanto maior a síntese, maior tendência de inferências para que o leitor compreenda o texto;
- **produção coletiva:** o conceito de autoria é incerto nesse tipo de criação, uma vez que um usuário se vale da produção de outro para criar a sua;
- **linguagem popular:** o texto verbal que acompanha o meme é tendencialmente referente a uma situação do cotidiano, apresentando uma linguagem mais próxima da língua falada.

A Nazaré não foi a única personagem de novela a se tornar meme. Em 2013, outro vilão ficou famoso nas redes sociais: Félix, da novela *Amor à vida*¹¹, também da Rede Globo. O personagem ganhou uma página de conteúdo no Facebook, chamada *Felix Bicha Má*, com postagens que reproduziam falas do vilão ou criavam conselhos e opiniões de forma irônica, sarcástica ou bem-humorada.

Diferentemente do caso de *Nazaré Confusa*, os memes de Félix eram postados no mesmo período da execução da telenovela, aproveitando o sucesso dos bordões e do humor sarcástico do personagem.

¹¹ Trata-se de uma telenovela brasileira escrita por Walcyr Carrasco e exibida na Rede Globo em 2013. Félix, personagem vivido por Matheus Solano, ganhou popularidade por seus bordões engraçados e inspirou a criação da página *Félix Bicha Má* no Facebook.



**Figura 10. Exemplo 1 do meme *Félix Bicha Má*.
Fonte: Museu de memes (2018)**

Félix expressava sua opinião ou conversava com as pessoas, na maioria das vezes, em tom de ironia, que causava o humor. É um exemplo de como a intertextualidade se dá nos memes, em que não só a imagem, mas como também o tom irônico da personagem dialoga com o texto inicial, a novela.

A foto de Félix nesta produção é carregada de sentido e é necessário o conhecimento de mundo para que seja compreendido. A parte verbal, “Opinião na minha vida todo mundo quer dar/ Agora, dinheiro que é bom...”, poderia se dar sem a imagem do personagem. No entanto, ao inserir a foto dele, o leitor se vale de seu conhecimento do Félix e produz humor.



Figura 11. Exemplo 2 do meme *Félix Bicha Má*.
Fonte: Museu de memes (2018)

Na foto, o vilão lê algo em seu computador, fazendo uma pose que incita uma reação de surpresa e/ou curiosidade. A legenda acrescenta à foto uma situação entre pessoas que não gostam de alguém, mas todos os dias visita as redes do(a) rival. Além disso, um dos mais famosos bordões de Félix é citado, o vocativo *criatura*, reforçando a associação ao personagem e tornando o meme ainda mais cômico. Trata-se, portanto, de um texto multimodal, de caráter híbrido, como vimos na definição de Calixto (2017) anteriormente.

O formato deste meme é um dos mais famosos, chamado de *image macro* (em português, imagem macro) ou *stock character macro*, como propõe Shifman (2014), gênero proposto pela autora e citado anteriormente. Segundo um artigo no site *Museu de Memes*¹², o termo se refere a um meme que apresenta uma imagem acompanhada de uma legenda, escrita em fonte branca, com borda preta e em maiúsculo, localizada na parte superior e/ou inferior da foto.

O *image macro* pode ser facilmente identificado devido a sua regularidade de composição (imagem e legenda) e presença abundante nas redes sociais. Há entre os memes *image macro* uma intertextualidade estilística, a qual por

¹² Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/sermons/image-macro/>. Acesso em: 02 jan. 2019.

exemplo ocorre “quando o produtor do texto, com objetivos variados, repete, imita, parodia certos estilos ou variedades linguísticas (...)” (KOCH, BENTES e CAVALCANTE, 2008, p. 19).

Esta intertextualidade estilística, no entanto, não acontece somente com *image macro*, mas ocorre, de certa forma, com todos os memes. Castro (2017) explica que

Ao ser replicado, imitado ou parodiado, no momento em que ganha repercussão, o meme se consolida na memória social do grupo que o reconhece e que dele faz uso como prática social e discursiva, ainda que aqueles que o reconheçam e dele façam uso não tenham noção da complexidade desse processo (op. cit. p. 33).

Concordamos com a autora quanto à consolidação do meme como prática social e discursiva, o que nos levou a pensar sobre gêneros. Como já mencionado na introdução deste texto, cada esfera da atividade humana “elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciado, sendo isso que denominamos *gêneros do discurso*” (BAKHTIN, p. 279, grifos do autor).

Outra definição de gênero a ser considerada é a de Marcuschi, estudioso da Linguística Textual que se debruçou sobre várias questões da área, incluindo a problemática do gênero textual. Para ele,

os gêneros textuais são os textos que encontramos em nossa vida diária e que apresentam padrões sociocomunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas (MARCUSCHI, 2008, p. 155)

O meme nos parece um gênero se consideramos a definição proposta por Marcuschi, uma vez que se trata de textos recorrentes no cotidiano e que apresenta regularidade, assim como vimos no gênero *rage comics*, estudado por Shifman.

Ao pesquisar sobre autores que defendem o meme como gênero, encontramos em Calixto (2017) discussões pertinentes. Após longo estudo, o pesquisador classifica o meme como gênero textual ao final de sua dissertação, tendo como base Marcuschi: “gêneros textuais surgem, situam-se e integram-se

funcionalmente nas culturas em que se desenvolvem" (MARCUSCHI, 2008).

No pensamento de Calixto, os memes não devem ser vistos apenas como imitações, mas também “a partir dos códigos comuns e dos enunciados que permitem aos usuários da internet materializarem expressões e representações que circulam no interior da vida social” (CALIXTO, 2017, p. 192).

Em sua dissertação, Castro (2017) apresenta uma definição de meme que vai ao encontro de Calixto, adicionando o fato de que há o uso de múltiplas linguagens para sua constituição.

(Os memes) constituem imitações/retextualizações cujas informações neles inseridas podem estar baseadas (ou não) em fatos reais, apresentar características estruturais de outros gêneros do texto, consagrar-se numa expressão e, por isso, apresentar-se através de um código semiótico apenas ou na hibridização de linguagens, quando modalidades semióticas entre as quais vídeos, quadrinhos, músicas se integram umas às outras comprovando sua plasticidade enquanto gênero textual. (op. cit., p. 12).

Baseada na concepção de meme segundo Shifman (2014), a recente tese escrita por Porto (2018, b.) também vê meme como um gênero e analisa-o como tal, partindo de conceitos de Bakhtin (1979/2003):

Para nossa análise, agruparemos memes de acordo com a dimensão que é imitada, de modo que, embora façamos tal agrupamento seguindo a definição de Bakhtin (2003) para gêneros do discurso, levamos em conta, também, a definição apresentada por Shifman (2014) para memes da Internet. Isso porque, uma vez que o meme pode ser considerado um gênero do discurso, todos eles, a princípio, teriam conteúdos temáticos, construções composicionais e estilos parecidos, afinal, é dessa forma que se caracteriza um gênero e é por isso que podemos considerá-los como tal. Por isso, não podemos apenas buscar a semelhança em cada uma dessas dimensões, temos que buscar a imitação (PORTO, 2018, b. p. 75).

Apesar de compreender a visão de meme como gênero textual proposta por Calixto, Castro e Porto, acreditamos que ainda que este apresente regularidades e se configure como prática comunicativa (como também vimos em Shifman sobre *rage comics*), trata-se de algo recente e variável, com um processo de mutabilidade que lhe é próprio.

Vemos como limitante a um fenômeno em ascensão e em mudança constante colocá-lo em uma categoria única, como o gênero. Portanto, não necessariamente discordamos da visão de quem vê-lo dessa forma, mas acreditamos ser necessário mais tempo e estudo para categorizá-lo.

Assim como aponta Castro na citação anterior, acontece nos memes uma *hibridização de linguagens*, sendo utilizadas diferentes semioses para sua composição, entre elas estão os quadrinhos. Levando em consideração o fato de que o universo dos memes é extenso, limitamos nosso foco de estudo nesta pesquisa para textos selecionados que se valem de elementos da linguagem dos quadrinhos e que são chamados de tiras pelos seus autores.

No próximo capítulo, intitulado *A linguagem dos quadrinhos e os memes*, explicamos alguns elementos-chave dessa linguagem e como se dá essa apropriação para textos híbridos que são também vistos como memes.

CAPÍTULO 2. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E OS MEMES

Neste capítulo, são abordados os recursos dos quadrinhos presentes no corpus da pesquisa, valendo-se de exemplos deste para ilustrar a discussão. Primeiramente, apresentamos os conceitos de quadrinhos e de elementos como balão, apêndice e contorno, a partir dos estudos de Cagnin (2014) e Ramos (2012).

Em um segundo momento, explicamos o conceito de tira cômica e sua pluralidade de nomes, apontando algumas marcas deste gênero, a partir de estudos realizados por Ramos (2011, 2012, 2017).

Encerramos o capítulo discutindo a presença de tiras e sua relação com memes no ambiente virtual e como se dá a confusão por parte dos usuários das redes em diferenciar tais gêneros. Para tal, citamos estudos de Magalhães e Nicolau (2013) e Luiz (2013) sobre tiras, memes e rage comics nas mídias digitais.

1. Definindo os quadrinhos e alguns de seus elementos

Uma vez que não é nosso objetivo discorrer sobre as diferentes ideias sobre a definição de histórias em quadrinhos (ou simplesmente “quadrinhos”, como preferimos adotar neste trabalho), optamos por explicar o conceito que norteia nossa pesquisa, apresentando algumas concepções de autores que pensaram sobre os quadrinhos e seus elementos constituintes.

Inicialmente, partimos das afirmações e discussões feitas por Ramos (2012) sobre o que são os quadrinhos, seus gêneros e elementos recorrentes em suas composições. É recorrente acreditar que os quadrinhos são parte da literatura, como se fosse necessária esta rotulação para ser socialmente e academicamente aceito. No entanto, na visão do pesquisador,

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de **uma linguagem autônoma**, que usa **mecanismos próprios** para

representar elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens. (RAMOS, 2012, p. 17, grifos nossos)

A partir desta citação, compartilhamos a ideia do autor de que literatura e quadrinhos são duas linguagens autônomas e distintas, cada qual com gêneros diferentes que as compõem. Sendo assim, falta-nos uma definição de histórias e quadrinhos e um levantamento de suas características principais.

Os quadrinhos são uma linguagem autônoma e, como tal, têm suas características recorrentes. Com base em seus próprios estudos anteriores (RAMOS, 2007), o autor propõe uma lista de tendências desta linguagem:

- diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos;
- predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou o tipo textual narrativo;
- as histórias podem ter personagens fixos ou não;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero;
- em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias. (op. cit., p. 19)

Tendo como base estas recorrências, Ramos vê os quadrinhos como um grande rótulo, o qual é a união dos elementos listados acima, que ocorre em diferentes gêneros, com nomes diversos, valendo-se destas características em maior ou menor grau. O aspecto comum entre estes gêneros distintos é o uso da mesma linguagem (a dos quadrinhos), tendo como resultado “um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional” (op. cit., p. 20).

Como também apontam Vergueiro e Santos (2010), “os quadrinhos são formas narrativas que empregam elementos imagéticos e verbais que interagem para contar uma história” (VERGUEIRO; SANTOS, 2010, p. 199).

Entre os elementos que constituem as histórias em quadrinhos, Cagnin (2014) propõe uma síntese dos seus principais componentes:

- as imagens ou figuras, convencionalmente desenhadas, demarcadas por linhas dos quadrinhos;
- o texto, nas formas de balão (que abriga falas, pensamentos ou diálogos), legenda (fala do narrador explicitando partes da história não representada pela imagem) e onomatopeias (representações escritas de sons das línguas).

Apesar de considerar o texto um dos elementos principais dos quadrinhos, Cagnin afirma que estes não necessariamente precisam do verbal, uma vez que as imagens e o que elas demonstram, como gestos e expressões, invalidam a necessidade de ter representação verbal em balões e legendas. Basta ao quadrinista ter a criatividade e a arte em contar uma história através da riqueza do desenho, como acontece em histórias mudas, sem a fala dos personagens.

Pelo que afirma Cagnin, acreditamos que ele não considera a parte a imagem dos quadrinhos um texto. Como vimos anteriormente, na visão de Cavalcante e Filho (2010), o não-verbal também envolve questões complexas e requer do leitor um conhecimento prévio para compreensão de sentido, portanto também é considerado um texto.

Ao nos depararmos com as produções de *Este é alguém* e *Conselhos do He-Man*, algumas características que as compõem nos chamaram a atenção devido à presença de recursos gráficos típicos dos quadrinhos como balão, apêndice e contorno. A seguir, apresentamos estes elementos e suas definições, exemplificando com tiras cômicas convencionais e com imagens das páginas em estudo.

Como aponta Cagnin, o texto (considerado como código verbal) é apresentado de diversas maneiras nos quadrinhos. Entre elas, nas legendas, nos títulos, nas onomatopeias e nos balões. Focamos, primeiramente, neste último. Segundo o autor, o balão não apresenta um formato específico e depende da criatividade do desenhista da história. Cagnin explica que:

Enquanto invólucro da fala, o balão também tornou-se imagem para representar as diversas reações e emoções por que passa a personagem, formas metalinguísticas portanto, como a

entonação da voz, o medo, o gaguejar, a raiva e tantos outros.
(CAGNIN, 2014, p. 141)

Em seu estudo, Ramos (2012, p.34) afirma que “os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem”, uma vez que ajudaram a configurar as histórias em quadrinhos um determinado gênero. Esta técnica não foi inventada pelos autores de quadrinhos, mas se tornou conhecida devido ao seu uso para representação da fala e do pensamento nessa esfera.

Muitas das definições encontradas para o termo balão se atentam somente ao uso da fala em discurso direto, em que um personagem se dirige a outro, como em uma conversa. No entanto, concordamos com Ramos que este recurso também pode representar o personagem falando consigo mesmo como interlocutor ou um pensamento dele. Sendo assim, o balão

seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um sigo de contorno (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional (op. cit., 33)

Na tira cômica a seguir, de Garfield, vemos a fala sendo representada com dois balões distintos, em que o do homem configura uma interação entre os personagens e o do gato seu próprio pensamento.



Figura 12. Tira cômica de Garfield, de Jim Davis
Fonte: Garfield série de ouro – 2582 Tiras (2018)

O balão do primeiro quadro (que se repete em todas as falas do mesmo personagem nos outros quadros) é conhecido como *balão-fala* ou *balão de fala*. A partir de Ramos e Cagnin (2014), este tipo básico apresenta as seguintes características:

- Contorno contínuo, reto ou curvilíneo
- Presença de apêndice no formato de seta que sai da boca do falante
- O mais comum e neutro

As falas do personagem Jon (o homem) da tira anterior são direcionadas ao Garfield (o gato) em forma de discurso direto, inserido em um balão de fala. Podemos ver que Jon conversa com seu gato, mas sabe que ele não responderá. No entanto, a resposta em pensamento de Garfield é mostrada ao leitor no formato do balão chamado *balão-pensamento*. Segundo Ramos e Cagnin, este tipo é constituído por elementos como:

- Contorno irregular, de forma ondulada
- Apêndice em formato de pequenas bolhas ou nuvens
- Indica pensamento do personagem

Além da distinção em formato gráfico, podemos afirmar que a principal diferença entre estes dois tipos de balão recai sobre o que eles indicam no

contexto de uso nas histórias. Enquanto no *balão-fala* a parte verbal é uma representação da fala do personagem, o *balão-pensamento* é a participação do narrador na história mostrando o que personagem pensa.

Há muitas variações de formatos de balões em histórias em quadrinhos que apresentam outras conotações e formas de expressão do autor. Ramos (2012) explica várias destas formas, como *balão-uníssono* (reúne a fala de vários personagens ao mesmo tempo) e *balão-composto* (representa sequência de fala do mesmo personagem em 2 ou mais momentos). Para o estudo em questão, focamos nos conceitos de *balão-fala* e *balão-zero* (a serem definidos posteriormente).

Na página *Conselhos do He-Man*, há a predominância do uso de balões de fala no primeiro quadro, em que o guerreiro se dirige o interlocutor que, no caso, é o próprio leitor do texto. Em casos como o exemplo a seguir, a fala não só representa um diálogo com o leitor, mas também um pensamento do personagem:



Figura 13. Exemplo de balão em *Conselhos do He-Man*
Fonte: Facebook (2018)

Atentando-se somente ao formato, vemos que o personagem He-Man conversa com o leitor expressando sua opinião, representada no primeiro quadro por um balão de fala de contorno contínuo e reto, com uma seta direcionada a sua boca, chamada apêndice, indicando de onde o texto vem (CAGNIN, 2014). Diferentemente do primeiro, o segundo quadro não apresenta balão e/ou apêndice, mas representa uma despedida do personagem com o leitor, funcionando como uma legenda com a fala de He-Man.

Apesar de o apêndice ser regularmente associado ao balão como parte e extensão deste, vemos em Ramos (2012) a possibilidade de indicação de fala e de pensamento sem que haja contorno dos balões, chamado por ele de balão-

zero. Em *Este é alguém*, há um extenso uso do apêndice, sem a presença do formato do balão.



Figura 14. Exemplo de apêndice e balão-zero em *Este é alguém*
Fonte: Facebook (2018)

Composto por somente um traço fino e reto, o recurso do apêndice, neste exemplo, não aparece anexo a um balão, como encontramos na figura anterior de *Conselhos do He-Man*. Nas palavras de Cagnin (2014),

O apêndice difere do balão no valor e na função que desempenha. Enquanto o balão é uma forma de representar os sons articulados da palavra, o apêndice, indicando os locutores que produzem a fala, introduz nos quadrinhos o *discurso direto* entre as personagens (op. cit., p. 149)

A partir das reflexões de Ramos e Cagnin, podemos dizer que a figura anterior apresenta um caso de balão-zero, em que o apêndice é o elemento gráfico responsável por incluir a fala dos personagens, ligando um texto verbal a uma certa imagem, através de um discurso direto.

Outro recurso comum nos quadrinhos utilizado pelas duas páginas em estudo é o contorno, isto é, a borda que moldura o quadro. Há outros nomes para este mesmo elemento, como requadro e linha demarcatória. Segundo Ramos, o contorno é usado para demarcar a área da história sendo contada e apontar em que momento se passa uma parte da narrativa.

Tendo como base as duas imagens anteriores, respectivamente figuras 8 e 9, vemos que o contorno pode apresentar diferentes formatos. A primeira é composta por duas imagens, enquadradas e separadas por uma linha, a qual determina os diferentes tempos da narrativa. Já na segunda, vemos que o primeiro quadro é dividido por uma linha vertical, que representa o lugar diferente de fala de cada um dos personagens, simulando uma conversa telefônica. O desfecho cômico da história se dá em uma única vinheta. Geralmente de forma retangular ou quadrangular, a vinheta é o espaço na qual se dá uma ou mais ações dos quadrinhos, com a função de delimitar o espaço entre as imagens.

Concluimos, portanto, que a linha demarcatória é utilizada nestas imagens como um elemento de separação entre momentos da narrativa (imagem 13), mas também como recurso para demonstrar os diferentes lugares que os personagens ocupam (imagem 14).

Como define Ramos (2012), apoiado no linguista Maingueneau (2004), os quadrinhos são um hipergênero, isto é, um grande rótulo que abarca diferentes gêneros, com diversos elementos similares compartilhados entre eles, que seguem uma mesma linguagem.

Ramos utiliza a metáfora de um grande guarda-chuva para explicar este conceito, indicando os diversos gêneros quadrinísticos são abrigados em um mesmo hipergênero, o das histórias em quadrinhos. As charges, os vários gêneros de tiras, os cartuns, os quadrinhos de super-heróis, entre outros, são exemplos dos diversos gêneros que compõem os quadrinhos.

Na segunda parte deste capítulo, damos continuidade à discussão de elementos da linguagem dos quadrinhos focando em um gênero específico, a tira cômica, atentando-se às suas marcas linguísticas.

1.2 Tiras cômicas: principais características e apropriações em contexto virtual

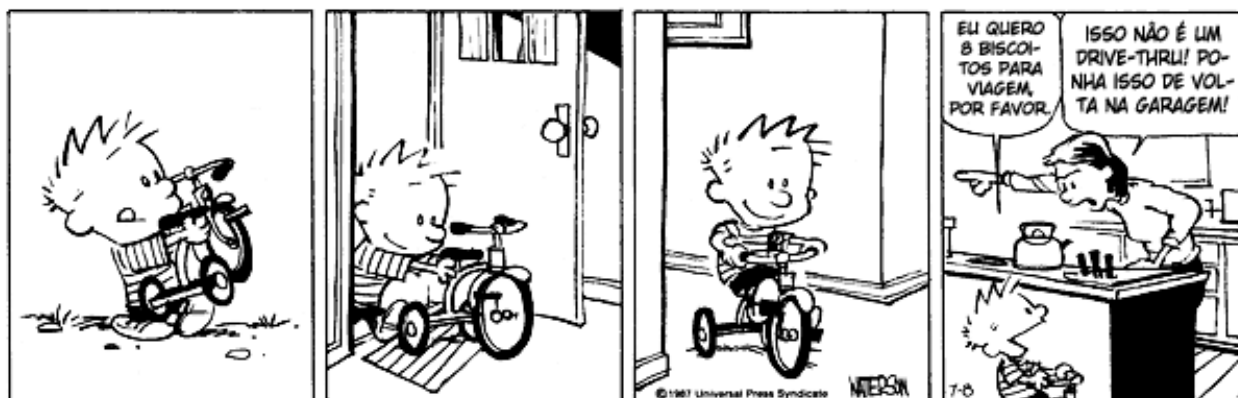


Figura 15. Exemplo de tira cômica
Fonte: depósitodecalvin.blogspot.com (2018)

Um dos mais famosos gêneros das histórias em quadrinhos, a tira cômica tem como marca central o tom humorístico. Como podemos ver no exemplo acima, a comicidade da tira está no seu desfecho, no qual o personagem Calvin, em sua bicicleta, faz um pedido de biscoito para sua mãe na cozinha como se estivesse em um *drive-thru*. Como explica Ramos (2012),

A temática atrelada ao humor é uma das principais características do gênero tira cômica. Mas há outras: trata-se de um texto curto (dada a restrição do formato retangular, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos, com presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final (op. cit., p. 24).

Entre as principais características gráficas das tiras, estão o formato tendencialmente horizontal (ou vertical em alguns casos), uso de poucos quadros para constituir narrativas curtas, muitas vezes em balões, além da presença de imagens desenhadas (poucos casos são constituídos de fotografia) com personagens fixos ou não.

Concordamos com a nova proposta de Ramos ao explicar tal gênero em um viés de aparência. Nessa concepção, a tira é um formato pela qual histórias em quadrinhos se constituem, tanto em suportes físicos quanto digitais. É como um modelo, composto por faixa retangular horizontal ou vertical, com número de quadros variáveis.

Além disso, vemos em Ramos (2011) que há o predomínio sequência narrativa, de uso de diálogos, com temática humorística, apresentando uma tendência em constituir desfecho engraçado e inesperado.

Para que ocorra o efeito cômico, a tira faz uso de recursos diversos parecidos com o que encontramos em piadas. Dada a semelhança de narrativa humorística, a aproximação entre estes dois gêneros é tênue, o que leva muitos a aproximarem um ao outro.

Ao perceber esta estreita relação entre tiras a piadas, Ramos (2011), em um extenso estudo sobre o assunto, confirma sua hipótese de que ambos os gêneros utilizam estratégias textuais similares para que ocorra a construção de sentido, apresentando características em comum. No fim de sua pesquisa, o estudioso chega à conclusão que a tira cômica é mais uma forma de contar piadas.

Há várias características compartilhadas entre os gêneros em questão levantadas por Ramos. Consideramos pertinentes ao nosso estudo os seguintes aspectos:

- Texto narrativo tendencialmente curto
- Vinculação ao campo do humor
- Desfecho inesperado na posição final da narrativa
- Tendência ao uso de diálogos
- Presença de personagens fixos ou não na narrativa
- Tendência a apresentar atitudes e personagens estereotipados, facilitando a compreensão do leitor
- Uso de elementos verbais escritos, verbais orais, verbo-visuais, prosódicos e cinésicos em um ou ambos gêneros, a fim de produzir efeito de humor
- Necessidade de acionamento de conhecimento de mundo para compreender o sentido

(Adaptado de RAMOS, 2011, p. 207-208)

Os elementos listados acima são retomados ao longo desta pesquisa, uma vez que encontramos similaridades em aspectos textuais entre tiras, piadas e memes.

Originalmente, as tiras foram nomeadas *comic strips* nos Estados Unidos, país em que elas comercialmente fizeram sucesso. Como explica Ramos (2017, p. 39), “a tradução, “tira cômica”, foi a forma como produções assim se tornaram conhecidas nos países de línguas hispânicas”. No Brasil, no entanto, há uma pluralidade de nomes para se referir a elas, como propõe o autor:

- tira
- tira cômica
- tira de humor
- tira humorística
- tira em quadrinhos
- tira de quadrinhos
- tira de jornal
- tira jornalística
- tira diária
- tirinha
- tirinha cômica
- tirinha de humor
- tirinha humorística
- tirinha de jornal
- tirinha diária

Ramos explica que a imprecisão de nomes acontece, na maioria das vezes, entre aqueles que não têm um contato próximo com a área dos quadrinhos. Apesar de reconhecerem o formato regular, muitos não sabem especificar este tipo de produção, o que leva a diferentes denominações e complementos de especificação dependendo do olhar de quem nomeia.

Desconsiderando os complementos, vemos que há duas possibilidades de chamar este tipo de composição: tira e tirinha. Ambas são usadas para designar o mesmo fenômeno, ou seja, funcionam como sinônimas. O termo

tirinha, segundo o autor, ganhou popularidade no presente século, em que autores, editores e leitores difundiram este nome em diversas mídias, inclusive virtualmente.

Entre as principais razões de nomear o gênero como *tirinha*, o pesquisador apresenta a tendência linguística de se acrescentar o sufixo *-inho* (*a*) para indicar diminutivo, o qual pode indicar tanto o sentido de pequenez em dimensão física, quanto conotação de teor pejorativo, configurando inferioridade. Outro fator seria o uso frequente desta palavra em cadernos infantis de jornais brasileiros.

Segundo Ramos, há um discurso originado no século passado que histórias em quadrinhos seriam marginais em sentido de estar à margem (isto é, afastado do centro) como de apresentar nocividade. Este pensamento parece não ter mudado nos dias de hoje, uma vez que ainda há uma tendência a associar tal linguagem como mais fácil para leitura.

O autor chega à conclusão de que o nome *tirinha*, mesmo que de forma inconsciente, envolve esse discurso que coloca este tipo de produção como inferior ou como só para crianças. Concordamos que esta denominação pode sugerir outros sentidos e preferimos o termo *tira* no presente trabalho.

Houve uma flexibilização dos formatos diversificados devido à veiculação do gênero em novas mídias, as virtuais. Anteriormente, as tiras eram limitadas a um formato específico dadas as restrições de espaço em jornais e outros suportes impressos. A internet possibilitou a experimentação de novos modelos que não seguem o padrão convencional, trazendo inúmeras possibilidades de criação de tiras.

Magalhães e Nicolau (2013) afirmam que as novas tecnologias são responsáveis pela adaptação de diversos gêneros já consagrados, permitindo modelos que envolvem participação e interação entre usuários de redes sociais, por exemplo, no processo de criação de conteúdo.

Para os estudiosos, uma inovação no modo de fazer tiras se iniciou ao passo que não só novos programas de edição facilitaram a criação deste gênero, como também websites começaram a viabilizar a criação de tiras de modo guiado, com poucos passos e alguns cliques. Sendo assim,

A Web está fornecendo um ponto de exibição para o produtor alternativo, além de servir de espaço para a experimentação e inovação, onde os amadores podem desenvolver novos métodos e temas, com o objetivo de atrair seguidores (MAGALHÃES; NICOLAU, 2013, p. 70)

Como aponta Luiz (2013), essa experimentação de novas possibilidades de criação de tiras facilitadas por sistemas prontos levou a um fenômeno chamado *rage comics*, iniciado em meados de 2007 no site 4chan¹³. O ponto de partida desse tipo de produção foi um desenho meme que representava um usuário nervoso com outros usuários que usavam outros sites que não aquele para o mesmo tema. O personagem do desenho ficou conhecido como *rageguy* (figura 16, a seguir).

¹³ Criado em 2003, o site possibilita a interação anônima entre usuários, dividido em sub-fóruns com seus próprios temas de discussão. As *rage comics* surgiram no sub-fórum /v/, dedicado a jogos.

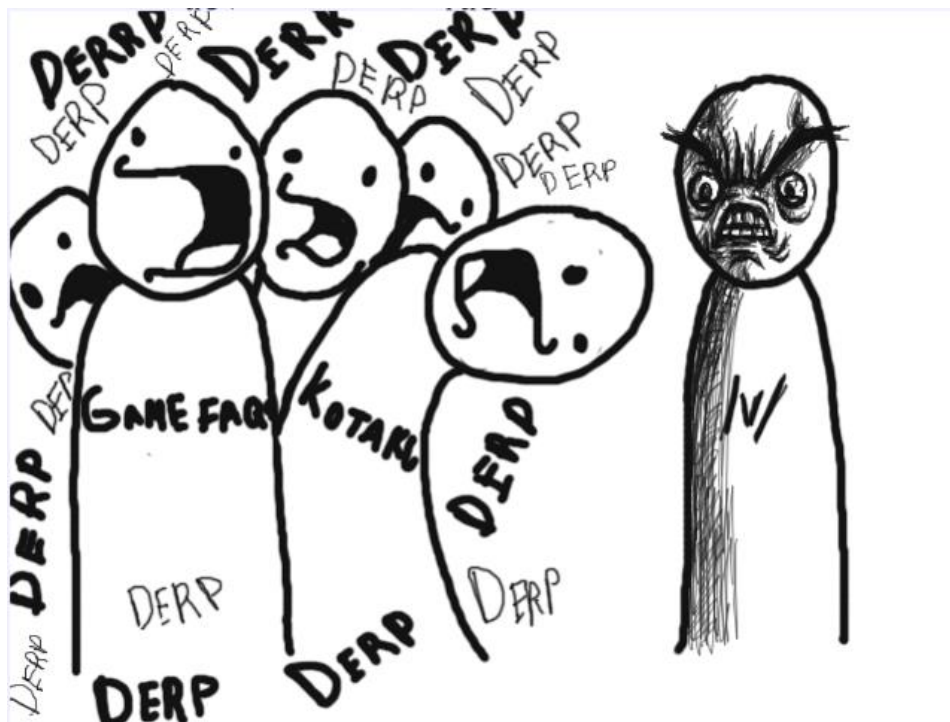


Figura 16. Primeira aparição de rageguy

Fonte: <https://arstechnica.com/tech-policy/2012/03/the-internet-anthropologists-field-guide-to-rage-faces/> (2018)

Cerca de um ano depois, outro usuário publicou em outro sub-fórum um modelo similar a tira com os três primeiros quadros em branco, sem texto ou imagem, e o quarto e último quadro com um desenho adaptado do rageguy exclamando “ffffffuuuuuuuuuuuuuu”.

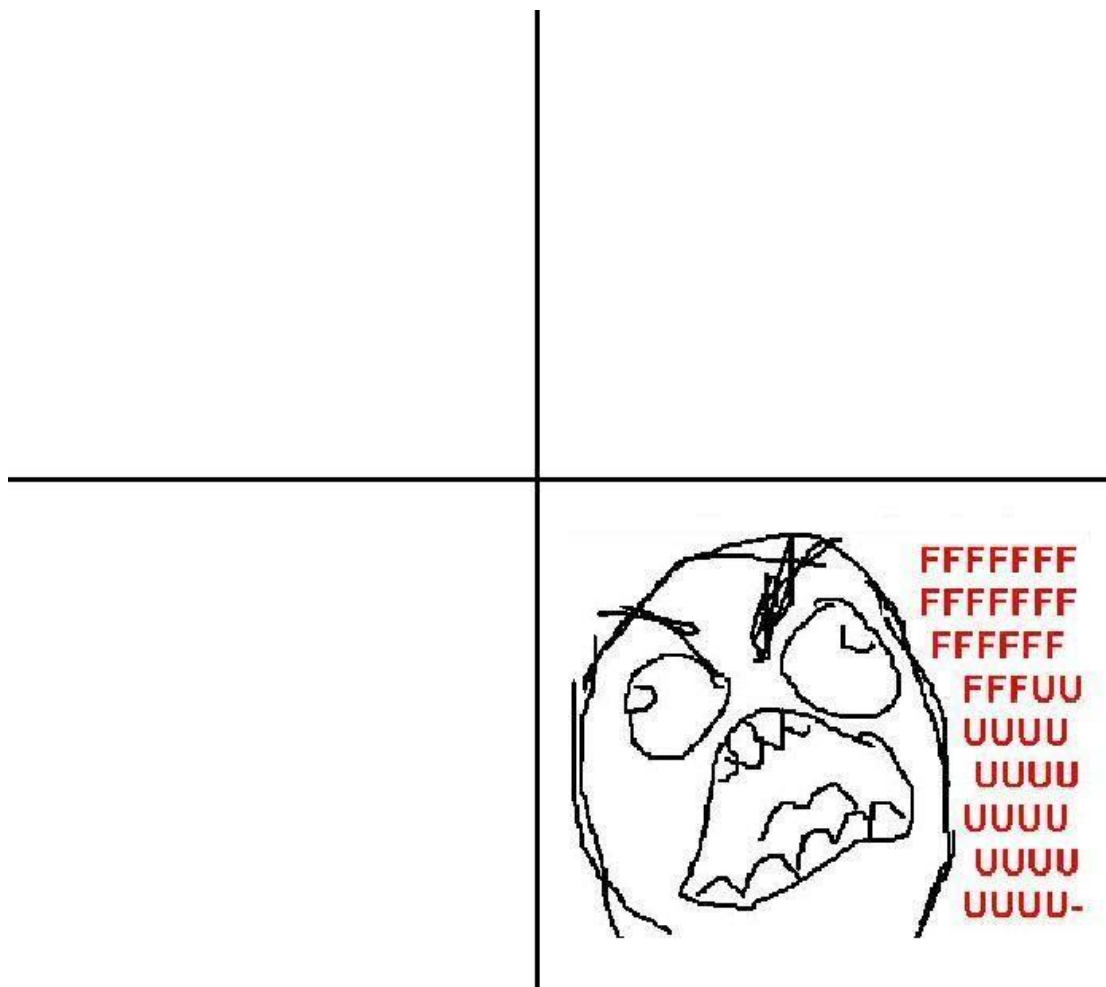


Figura 17. Modelo de criação para tiras rage comics
Fonte: <http://www.techtudo.com.br/platb/internet/page/3/> (2018)

Esse modelo possibilitou a criação de diversas tiras que mostrassem situações que o criador da produção odeia, com desenhos pobres em traços e até mesmo malfeitos, como podemos ver no exemplo a seguir.



Figura 18. Exemplo de criação de uma rage comic
 Fonte <https://fotos.portalcab.com/humor/fuuuu/> (2018)

Vemos, nessa imagem, uma situação do cotidiano: uma pessoa abre duas portas de armário, uma superior e outra inferior e, após pegar algo em baixo, acaba por bater a cabeça na porta de cima. A narrativa é construída nos três primeiros quadros, com desenhos simples e de poucos recursos gráficos, tendo o desfecho com o *rageguy*, irritado com o acontecimento.

Com o passar do tempo, novos desenhos de personagens começaram a veicular na internet, influenciados por essa *rage comics*. Como explica Luiz, “informalmente, essas novas criações ficaram conhecidas como *rage faces* em referência ao “pioneiro” *rageguy*” (op. cit., p. 99, grifos do autor).

O autor explica que a principal diferença entre as tiras cômicas tradicionais veiculadas on-line e as *rage comics* reside em como são produzidas. A facilidade com que essas últimas são feitas, a partir de modelos pré-definidos,

caracteriza uma criação independente e sem relação direta com as tiras convencionais. Além disso, as rage comics são produções essencialmente anônimas e coletivas, enquanto as tradicionais apresentam autores específicos indicados.

Luiz chega à conclusão de que as rage comics se valem da linguagem dos quadrinhos, mais especificamente do gênero tira cômica, como o próprio nome sugere. Ele acredita que dadas as suas características próprias, as rage comics são como um subgênero das tiras veiculadas online.

A partir das criações de *Este é alguém* e *Conselhos do He-Man*, fomentamos a discussão sobre o assunto, evidenciando o processo de construção de sentido dos memes e propondo uma análise dos processos de apropriação de elementos dos quadrinhos em suas criações. Ao final do presente estudo, temos como objetivo categorizar tais produções como pertencentes ao rol das tiras, um híbrido entre memes e tiras ou simplesmente como um meme que se apropria de diversas linguagens.

Capítulo 3. DECISÕES METODOLÓGICAS

A fim de investigar o uso recorrente de elementos dos quadrinhos em memes, fizemos a pesquisa em diversas etapas, as quais são descritas em detalhes no presente capítulo. Apresentamos, também, as escolhas que foram feitas para definição do corpus a ser analisado, ou seja, os critérios que foram necessários para que obtivéssemos dados que correspondessem ao objetivo deste trabalho.

1. Pesquisas e critérios para seleção de corpus

O ambiente digital dispõe de uma vasta quantidade de memes, tanto em redes sociais quanto em websites. Dada esta amplitude de opções de textos para estudo em mídias diversas, foi necessário realizar um processo extenso de apuração até obter o corpus para a análise, descrito a seguir.

Os memes apresentam formatos diversos, como texto em formato de imagem¹⁴, GIF, vídeo, entre outros. Nesta pesquisa, focamos em analisar as produções multimodais que fossem mais parecidas com as pertencentes ao gênero tira cômica. Sendo assim, optamos por estudar os textos multimodais, conforme definição apresentada na introdução deste estudo.

A partir disso, o próximo passo foi determinar a página da internet da qual seria feita a geração dos dados, uma vez que os memes circulam por diferentes mídias, como Twitter, Instagram, Facebook, YouTube, Google, sites de humor, blogs etc.

Dentre estas várias opções, decidimos utilizar a rede social Facebook, a qual contém extensa publicação de memes e tiras em páginas criadas pelos usuários. Estas produções podem ser encontradas através de pesquisas de palavras-chaves ou de conteúdos no *feed* de notícias¹⁵, tais como

¹⁴ Consideramos como texto em formato imagem produções formadas por elementos verbais (texto escrito) e não verbais (imagens, desenhos), exibido como uma foto em redes sociais.

¹⁵ Página do Facebook que seleciona e exibe conteúdos de acordo com o histórico de preferências do usuário.

compartilhamentos de amigos, postagens de páginas curtidas e anúncios patrocinados.

A fim de gerar dados de análise à pesquisa, optamos primeiramente por utilizar a ferramenta de busca de páginas do Facebook, inserindo as palavras *tira* e *tirinha*, a fim de levantar uma discussão sobre o uso destes termos para nomear o tipo de produção postado (fase 1). Em um segundo momento, elencamos páginas que chamaram a atenção durante o período de pesquisa por apresentarem elementos usuais em tiras cômicas, mas também presentes em memes (fase 2). Por fim, definimos quantas e quais produções de cada página fariam parte da seção de análise, a partir de critérios de seleção e recorte (fase 3).

Fase 1: tira e tirinha no Facebook

Inserimos as palavras *tira* e *tirinha* em “pesquisar” do Facebook e encontramos diversas páginas. Devido ao grande número, 204 ao total, estabelecemos previamente os critérios de seleção a seguir:

- i. Pertencam ao gênero tira cômica e/ou a memes
- ii. Permitam questionamentos (condizentes com os objetivos gerais e específicos)
- iii. Sejam em língua portuguesa
- iv. Estivessem ativas (em fevereiro de 2018)
- v. Tenham extensa visibilidade (mais de 1 milhão de curtidas¹⁶)
- vi. Sem assinatura do autor

¹⁶ Em uma breve pesquisa, vimos que as páginas de humor mais famosas no Facebook têm entre 1 milhão e 8 milhões de curtidas. Resolvemos adotar este critério como determinante para recorte do objeto de estudo.

a) Palavra-chave *Tira*:

Nenhuma das 105 páginas se encaixaram aos critérios estabelecidos previamente. Aquelas que pertenciam ao gênero tira cômica eram autorais¹⁷, o que não permitia a seleção para o corpus.

b) Palavra-chave *Tirinha*:

Apesar de encontrarmos páginas que se encaixavam em quase todos os critérios, nenhuma das 99 páginas apresentou extensa visibilidade. A fim de contribuir com o estudo da linguagem em novos contextos em redes sociais, julgamos necessário optar por páginas com extenso número de acessos, para que a pesquisa seja sobre fenômenos populares, relevantes socialmente.

Uma vez que as pesquisas das palavras *tira* e *tirinha* não se enquadraram nos critérios previamente estabelecidos, optamos por realizar uma nova busca para geração de dados, a qual é descrita detalhadamente no próximo tópico.

Fase 2: páginas de memes

Nesta parte da pesquisa, decidimos utilizar outra ferramenta para busca de páginas que confirmassem ou não a nossa hipótese de que memes se valem de recursos típicos dos quadrinhos: o buscador *Google*. Levando em consideração que boa parte das páginas do Facebook que contêm produções como a que desejamos são de humor, pesquisamos por “as melhores páginas de humor no Facebook” e selecionamos o primeiro link¹⁸.

O site em questão reúne as “19 páginas de humor que você tem que curtir no Facebook”. O autor da matéria, Ramon Cardoso, diz no texto inicial que o Facebook é “um prato cheio” para seguir “os memes e brincadeiras da internet”, e que, para livrar os leitores do ócio, preparou uma lista com as páginas que ele

¹⁷ Consideramos tiras autorais aquelas que carregam a assinatura do criador. Colocamos este critério uma vez que não estamos interessados em estudar tiras cômicas convencionais, mais parecidas com as tradicionais, no ambiente digital, mas sim produções que levantam dúvida sobre o gênero a qual pertencem.

¹⁸ Disponível em: <http://www.purebreak.com.br/noticias/19-paginas-de-humor-que-voce-tem-que-curtir-no-facebook/6199> Acesso em: 06 mar. 2018

acredita serem as melhores para seguir e se livrar do tédio. Cardoso apresenta a seleção com capturas de tela do topo de cada página, sem comentários sobre elas.

Primeiramente, fizemos uma análise sucinta de todas as páginas e seguimos os mesmos critérios de seleção da fase 1. Decidimos, então, por escolher duas delas para compor o corpus, recorte necessário para a realização desta pesquisa. Dentre as 19, *Este é alguém*¹⁹ e *Conselhos do He-Man*²⁰ se destacaram devido ao uso de recursos típicos de tiras cômicas, como:

- i. Uso de balões de fala ou apêndice
- ii. Texto curto e humorístico
- iii. Tendência a desfecho inesperado e cômico
- iv. Uso de legenda

Apresentamos, a seguir, detalhes sobre as páginas e como são suas produções, para então mostrar um exemplo de cada uma.

Este é alguém

Página criada em 19 de setembro de 2013, *Este é alguém* alcançou popularidade em um curto período. De acordo com a matéria do jornal *O Globo*²¹, em pouco mais de um mês a página obteve mais de 800 mil seguidores com postagens de humor com o cotidiano e comportamento dos usuários de redes sociais.

Este é alguém tem mais de 5 milhões de curtidas atualmente²², o que significa que este número de pessoas viram a página e apertaram o botão curtir, fazendo com que as postagens aparecessem em sua conta pessoal do Facebook.

¹⁹ Disponível em: <https://www.facebook.com/esteealguem/> Acesso em: 12 mar. 2018

²⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/CONSELHOSDOHEMAN/> Acesso em: 12 mar. 2018

²¹ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/megazine/pagina-do-facebook-este-alguem-satiriza-cliches-da-rede-10499744> Acesso em: 20 abr. 2018

²² Acesso em: 30 abr. 2018.

Suas postagens são normalmente montagens de imagens com um ou mais quadros, normalmente na vertical, com um ou mais personagens em forma de desenho, compostas também por memes ou fotos variadas em alguns casos.

Devido à sua característica explorável, isto é, adaptável a diversas situações de contextos variáveis, é possível criar novas situações com personagens diferentes. O meme tem um modelo pronto no site Meme Generator²³, possibilitando diversas criações livremente.

²³ Disponível em: <https://memegenerator.net/Este-Algum>. Acesso em: 01 jul.18



Figura 19. Exemplo de produção de *Este é alguém*

Fonte: Facebook (2018)

No que se refere a esta produção, vemos que se trata de uma imagem enquadrada, em formato vertical, com presença de desenhos (representando personagens), o apêndice (traço vindo da boca dos personagens, indicando de onde vêm as falas) com uma legenda ao topo (formato retangular, com fundo preto), introduzindo um dos personagens, na forma de um narrador onisciente. O texto apresenta teor cômico, com desfecho no último quadro, fazendo humor com pessoas que sempre aceitam convites para comer, mesmo quando já se alimentaram.

Estas características podem levar o leitor a categorizar este tipo de imagem como uma tira cômica, por apresentar elementos como contorno, desenho, texto curto e cômico, comuns em tiras.

Tais elementos também são encontrados em outra página do Facebook, intitulada *Conselhos do He-Man*, a qual apresenta textos com imagens da série animada da década de 1980, He-Man e os Defensores do Universo, que fez sucesso por muitos anos na TV brasileira.

No final de cada episódio, o guerreiro He-Man aparecia virado para o espectador e dava um conselho baseado na história da animação do dia. Segundo o site Museu de memes , He-man tornou-se um dos memes mais populares de 2011, sendo originado na rede social Twitter e consagrado na página *Conselhos do He-Man* no Facebook, a qual ainda é alimentada frequentemente pelos administradores.

No desenho animado, He-Man dá conselhos sérios, como uma moral da história, na tentativa de criar consciência sobre o assunto do episódio. O meme copia esta ideia e apresenta conselhos do guerreiro, de forma humorística. A forma mais comum deste meme é uma montagem de imagens congeladas da animação, em que o He-Man fala para a câmera no primeiro quadro e, no segundo, sai em um jet-ski, deixando uma lição, tal como no desenho, mas com um tom cômico e irônico.

Estas montagens trazem um conselho que pode estar relacionado ao cotidiano, a alguma notícia ou até mesmo a um costume, tornando-o altamente explorável, isto é, adaptável a diversas situações de contextos variáveis, tendo seu texto alterado pelo moderador da página ou por usuários através de sites em que ele troca o texto do balão ou legenda ou até mesmo a imagem, a fim de produzir novos efeitos de humor.

Atualmente,²⁴ a página conta com mais de um milhão de curtidas, isto é, pessoas que viram a página e apertaram o botão curtir, fazendo com que as postagens apareceram em sua conta pessoal do Facebook. Apesar de o meme ter feito mais sucesso em 2011, sua característica de ser explorável o manteve famoso na rede, com postagens regulares de humor sobre os mais variados assuntos atuais.

²⁴ Acesso em: 30 abr. 2018.



Figura 20. Exemplo de produção de *Conselhos do He-Man*
Fonte: Facebook (2018)

Esta imagem é um exemplo de produção mais regular da página: uma montagem de capturas de tela do desenho animado He-Man, enquadradas, na vertical, com presença de texto dentro de um balão no primeiro quadro e fora no segundo. As falas são curtas e cômicas em forma de conselho, parecido com o fim da animação, que sempre havia uma moral da história do episódio, direcionada ao espectador.

No exemplo, vemos no primeiro quadro o personagem He-Man se direciona ao leitor dando o conselho às pessoas que reclamam do dia de domingo, sendo que sem ele, já estaríamos na segunda-feira, dia considerado pela maioria como o mais difícil da semana. No segundo, o guerreiro sai em seu

jet-ski, acompanhado da fala “até a próxima, minha gente”, assim como no desenho animado. Portanto, o balão, o enquadramento o texto curto e cômico, encontrados na imagem em questão, podem remeter a tira.

Sendo assim, as produções destas páginas nos permitiram levantar questionamentos sobre serem páginas de memes (como propõe o autor da lista de melhores páginas citado anteriormente) ou de tiras, uma vez que há presença de características de ambos gêneros nas imagens.

Como aponta Ramos (2017), a limitação normalmente imposta pelos jornais de formato retangular horizontal para as tiras desaparece na internet: “as mídias virtuais permitem que o autor crie e veicule a tira tanto na vertical quanto na horizontal” (op. cit., p. 16). Acreditamos que o fato de que é possível o gênero ter dois formatos leva a uma maior confusão sobre o que seja tira e meme nas redes.

Consideramos pertinente, portanto, investigar como os criadores destas páginas e publicações chamavam suas próprias produções. Em um primeiro momento, acessamos o link “sobre” de cada página à procura de mais informações sobre elas. Nesta seção, encontramos detalhes como data de criação, contatos e declaração de autoria (Anexo 1). Em nenhuma delas, no entanto, é explicitado o tipo de produção feita.

Após ter acesso a mais informações sobre as páginas, pesquisamos mais sobre elas novamente no Google. Começamos a busca inserindo “Victor Nogueira²⁵, Este é alguém” no buscador. Encontramos uma matéria sobre tecnologia da revista “Exame” chamada “Página brinca com comportamentos no Facebook e chega a 1 mi²⁶”, na qual há uma entrevista. Ao responder à pergunta sobre como surgiu a ideia da página, o criador diz que:

A ideia inicial era criar algo que falasse do comportamento das pessoas na internet e no cotidiano, então resolvi fazer isso em **tirinhas**. Como eu iria falar de comportamentos comuns, resolvi usar personagens com nomes próprios também comuns para

²⁵ Criador de Este é alguém. Informação tirada da seção “sobre” da página.

²⁶ CAMPI, Mônica. Página brinca com comportamentos no Facebook e chega a 1 mi. Tecnologia, Revista Exame, São Paulo, nov. 2013. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/pagina-brinca-com-comportamentos-no-facebook-e-chega-a-1-mi>> Acesso em: 05 abr. 2017.

reforçar ainda mais a ideia. E esse foi o grande diferencial da “Este é alguém”, **piadas** sobre hábitos comuns e com o nome de pessoas que você conhece. Isso fez o pessoal se identificar com as brincadeiras e compartilhar com os amigos. (grifos nossos)

Apesar de suas postagens serem feitas em forma de montagem de um desenho meme Feels guy²⁷ ou outro com traços similares a este, acompanhado de um texto humorístico, um formato usual de memes da internet, o autor destas chama-as de tirinhas em um primeiro momento (“então resolvi fazer isso em tirinhas” e de piadas mais à frente (“piadas sobre hábitos comuns e com o nome de pessoas que você conhece”). Isso confirma nossa hipótese de que há dificuldade de distinção de gêneros no ambiente virtual por parte dos usuários.

Uma vez que não havia declaração de autoria de *Conselhos do He-Man*, abrimos o site²⁸ indicado nas informações de contato da página, com o intuito de descobrir como os criadores chamam suas imagens. No canto superior direito, nos deparamos com um tópico nomeado “Depósito de Tirinhas”, contendo algumas das imagens também veiculadas na página do Facebook:

²⁷ O meme formato desenho em questão é conhecido como “Feels guy” ou “Wojak”, o qual é um desenho de um homem careca com uma expressão triste. É frequentemente usado pelos usuários das redes sociais para representar melancolia, solidão e arrependimento.

²⁸ Disponível em: <http://www.conselhosdoheman.com.br/>. Acesso em 02 abr. 2018.



Figura 21. Canto superior direito do site *Conselhos do He-Man*. Marcação em círculo nossa
Fonte: www.conselhosdoheman.com.br (2018)

Vemos, portanto, que ambas as páginas têm suas produções chamadas de *tirinhas* pelos seus criadores. No capítulo de análise, portanto, apresentamos as características que mais aproximam as produções das páginas com tiras devido ao uso de balão, texto curto e humorístico, tendência a desfecho cômico e legenda, propondo uma discussão sobre a qual gênero tais imagens pertencem.

Na fase a seguir, apresentamos informações sobre as páginas e realizamos o trabalho de seleção e recorte do corpus a ser analisado, evidenciando os critérios estabelecidos para tal, de acordo com os objetivos desta pesquisa.

Fase 3: informações sobre as páginas, seleção e recorte do corpus

Quanto ao levantamento dos dados, decidimos coletar uma semana de produções de *Conselhos do He-Man* e *Este é alguém* aleatoriamente, a fim de fazer uma pré-análise de ambas e realizar o recorte do corpus.

Iniciamos a seleção por *Conselhos do He-Man*, optando aleatoriamente pela semana do dia 18 a 25 de março de 2018, da qual foram recolhidas 21

imagens. Fizemos da mesma forma com *Este é alguém* de 15 a 22 de abril de 2018, totalizando 51 produções. Somando as duas páginas, recolhemos 72 publicações, das quais selecionamos, a seguir, as que mais se adequam ao nosso propósito. Sintetizamos as informações numéricas em forma de tabela até o momento.

Tabela 1 – síntese do processo de recolhimento de dados para o corpus

| Página | Período | Imagens | Soma de imagens recolhidas |
|----------------------------|--------------------------|---------|----------------------------|
| Conselhos do He-Man | 18 a 25 de março de 2018 | 21 | 72 |
| Este é alguém | 15 a 22 de abril de 2018 | 51 | |

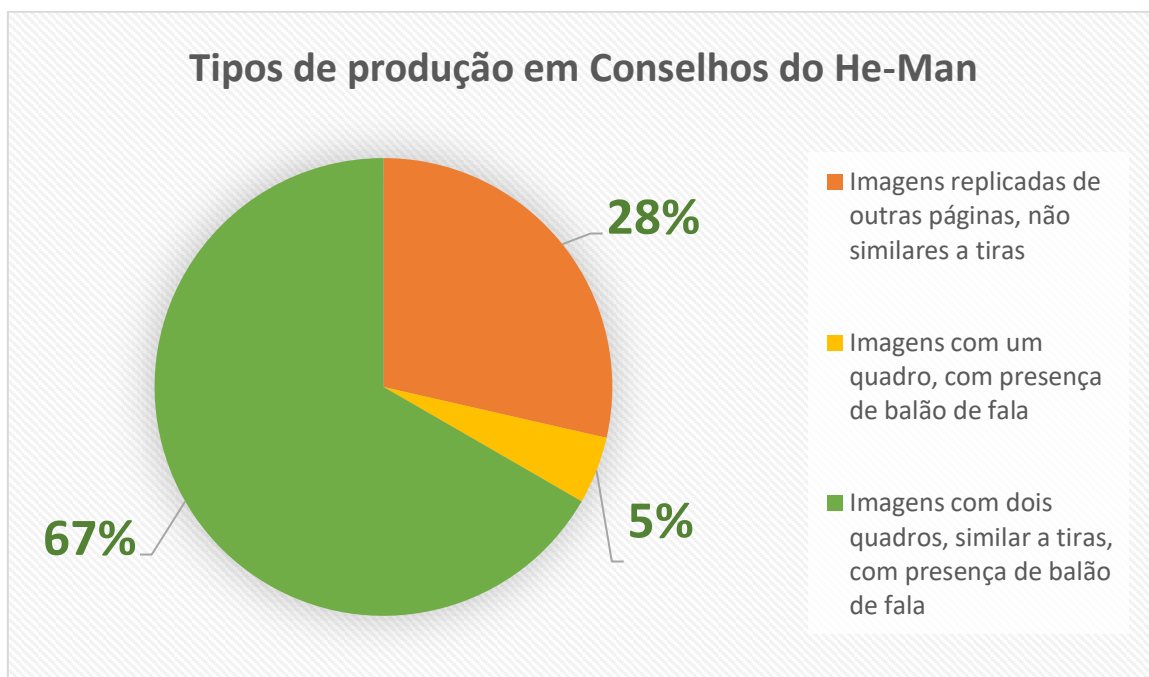
Ao realizar a pré-análise de *Conselhos do He-Man*, percebemos que havia três formatos de produção:

- 1) Imagens replicadas de outras páginas, não similares a tiras
- 2) Imagens com um quadro, com presença de balão de fala
- 3) Imagens com dois quadros, similar a tiras, com presença de balão de fala

Uma vez que nosso objetivo é analisá-las sob o olhar de uma tira, sendo que o criador as intitula desta forma, descartamos o formato número 1. Apesar de haver tiras de somente um quadro, conforme aponta Ramos (2017), optamos pelo formato mais clássico, em que há pelo menos dois quadros. Sendo assim, selecionamos somente as imagens do formato 3, totalizando 14 imagens.

Como aponta o gráfico a seguir, as imagens similares às tiras cômicas, com presença de balão de fala, representam a maioria das produções da página.

Gráfico 1 – Tipos de produção na página *Conselhos do He-Man*



Dentre estas imagens, encontramos algumas particularidades, separando-as, então, em grupos:

- formato clássico da página
- imagem do segundo quadro alterada
- personagem Esqueleto
- montagem com imagens diversas.

Para fins de exemplificação, optamos por colocar uma imagem de cada categoria.

a) Formato prototípico da página

O guerreiro He-Man se dirige ao leitor com algum conselho ou comentário cômico no primeiro quadro e vai embora no seu jet-ski com a legenda “até a próxima, minha gente! “. Este foi o formato que levou à ascensão do meme. Ao total, há seis produções como esta na semana escolhida.

No exemplo²⁹ a seguir, He-Man pergunta ao leitor: “terminou o namoro e não postou nenhuma indireta nas redes sociais?”, e complementa inferindo que sim: “parabéns, você amadureceu!”, elogiando e, ao mesmo tempo, criticando as pessoas que fazem isso nas redes. O guerreiro se despede com “até a próxima, minha gente”, no segundo quadro.



Figura 22. Produção de formato clássico de *Conselhos do He-Man*

Fonte: Facebook (2018)

b) Imagem do segundo quadro alterada

Similar ao anterior, este tipo de produção apresenta alterações de imagem e texto no segundo quadro quando comparado ao modelo tradicional da página. A imagem do último quadro não é o guerreiro indo embora em seu jet-

²⁹ Todas imagens usadas como exemplo neste capítulo são analisadas detalhadamente no capítulo posterior.

ski com “até a próxima, minha gente”. Foram encontradas quatro produções deste tipo.

A imagem de exemplo a seguir mostra o guerreiro contando uma história em que chegou para o motorista de um ônibus e disse “a que ponto chegamos?”, fazendo uma brincadeira com o duplo sentido da frase, que pode representar uma indignação de algo que deveria ter acabado anteriormente ou ao fato de o transporte parar em pontos destinados a embarque ou desembarque.



Figura 23.
Produção com segundo quadro alterado de *Conselhos do He-Man*
Fonte: Facebook (2018)

c) Personagem Esqueleto

Encontramos dois casos em que há outro personagem nas imagens pertencente ao desenho animado do He-Man, o vilão *Esqueleto*, que tem como objetivo dominar o castelo de Grayskull. Apesar da mudança de protagonista, o formato é parecido com os anteriores, com a presença de balão de fala, dois quadros e texto curto e humorístico.

No exemplo a seguir, o humor se dá na ambiguidade de se afastar de algumas pessoas (não manter mais contato) e de se afastar no espaço físico a fim de pegar impulso para dar uma voadora.



Figura 24. Produção com o personagem *Esqueleto* de *Conselhos do He-Man*
Fonte: Facebook (2018)

d) Montagem com imagens diversas

Por fim, nos deparamos com duas produções que apresentam o personagem He-Man com uma fala em um dos quadros e, no outro, uma outra imagem que pode ser uma notícia, tweet, meme, foto, etc., sobre a qual o guerreiro comenta:



Figura 25.
Produção de montagem com imagens diversas em
Conselhos do He-Man
Fonte: Facebook (2018)

Uma vez que é necessário um recorte para a análise, optamos por selecionar, aleatoriamente, duas de cada uma das categorias de maior número

(a e b) e uma de cada das outras categorias (c e d). Ao total, portanto, analisaremos seis produções da página em questão no próximo capítulo.

O mesmo procedimento realizado com *Conselhos do He-Man* foi adotado para *Este é alguém*. Realizamos uma análise breve das 51 imagens coletadas e as separamos por categorias segundo suas características composicionais. Tiramos seis imagens que não eram similares à tira e sete que somente apresentavam um quadro, totalizando 13 descartes. Restaram 38 imagens em potencial para análise, similares à tira cômica.

Como nos mostra o gráfico a seguir, a maioria das produções da página é composta por imagens com dois quadros e balão-zero/apêndice, parecidas com tiras.

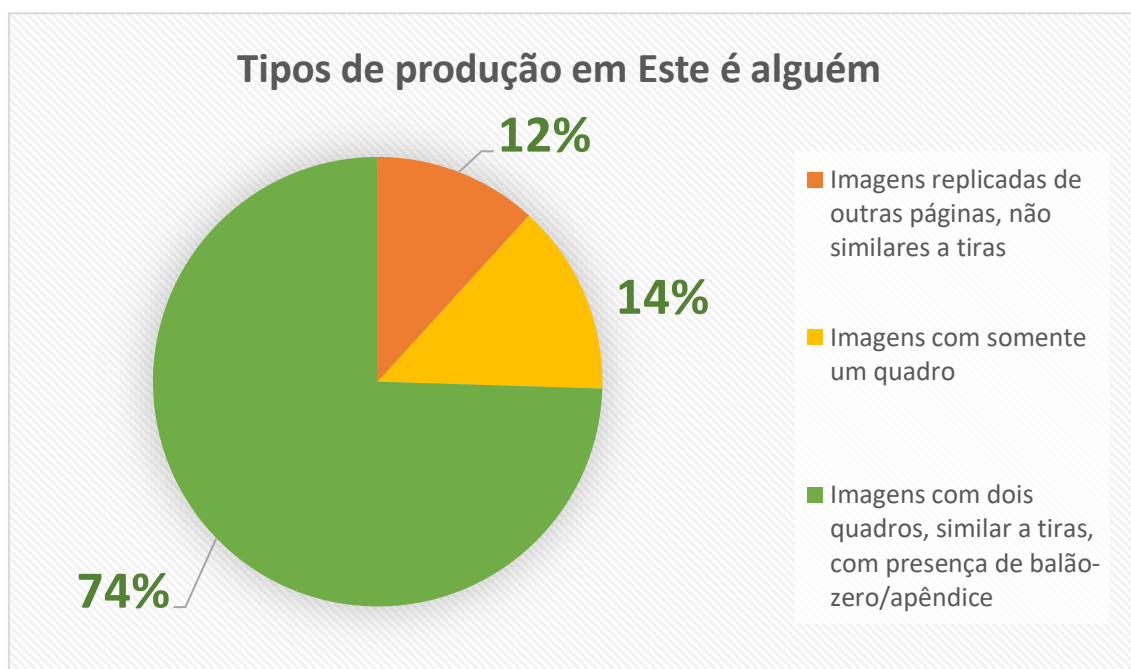


Gráfico 2 – Tipos de produção da página *Este é alguém*

Chegamos a cinco tipos de produção similares à tira:

- diálogos entre dois personagens
- montagem com imagens diversas

- este é *alguém*
- outros

A seguir, apresentamos um exemplo de cada uma das categorias.

a) Diálogo entre dois personagens

Encontramos, ao total, oito imagens que apresentam uma conversa entre dois personagens desenhados em dois quadros, com balão-zero representado por um apêndice ligando à fala ao personagem, sendo o texto curto e humorístico, com um final que leva ao riso no segundo quadro.

Na primeira vinheta, é sugerido pelo personagem da direita (homem) que o personagem da esquerda (mulher) corte o cabelo porque, na opinião dele, está feio. No segundo quadro, a mulher responde dizendo que os 150 mil fios de cabelo dela não perguntaram nada a ele, dando o desfecho cômico.

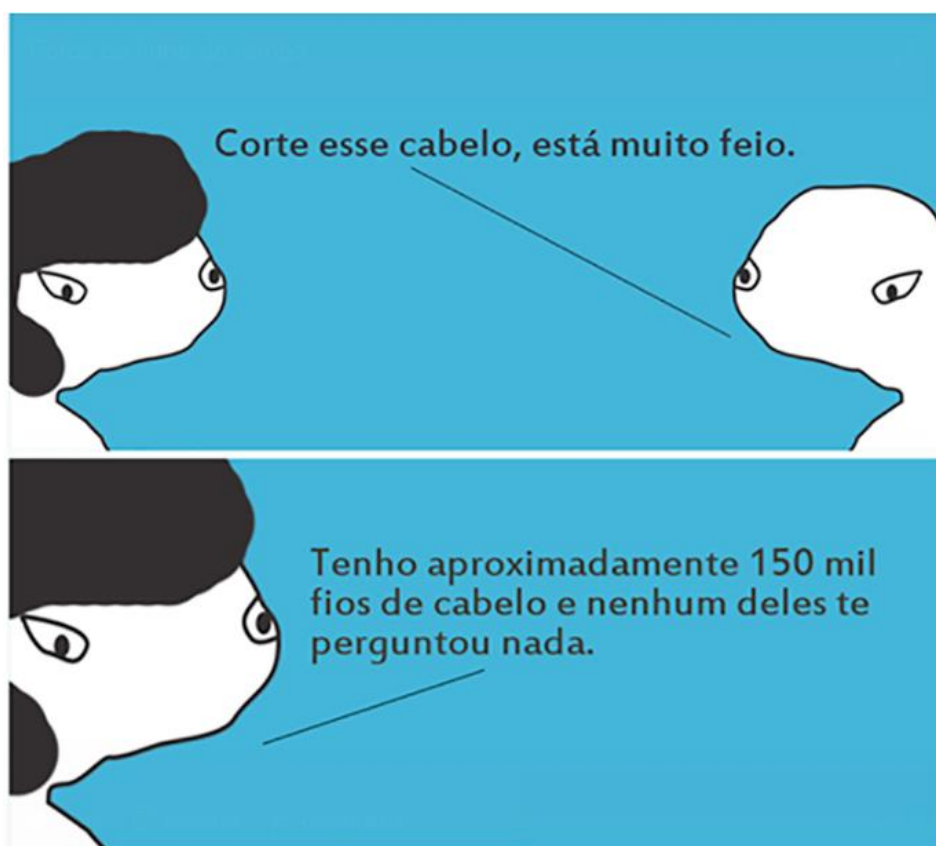


Figura 26. Produção com diálogo entre dois personagens em
Este é alguém
Fonte: Facebook (2018)

b) Montagem com imagens diversas

Assim como vimos em Conselhos do He-Man na categoria de letra d, do mesmo nome, a página se vale de imagens que podem ser fotos, memes, tweets, notícias etc. em algum dos dois quadros, sobre as quais o personagem faz um comentário cômico.

Ao total, foram recolhidas oito imagens deste tipo. No exemplo a seguir, podemos ver um caso em que há uma foto no primeiro quadro e, no segundo, uma fala do personagem. Nos deparamos com uma imagem de uma pia limpa, sem louça para lavar, no primeiro quadro. No segundo, um personagem diz “aqueles pequenos prazeres da vida adulta”, chamando atenção pelo fato de que ter uma pia sem louça é uma alegria quando se é adulto.



**Figura 27. Produção de montagem com imagens diversas
em *Este é alguém*
Fonte: Facebook (2018)**

c) Este é *alguém*

As 15 produções encontradas desta categoria são compostas por dois quadros, em que um há a apresentação de um personagem com nomes aleatórios e normalmente populares no primeiro quadro, com o texto “este é (nome)” e um texto curto que relata algo sobre o personagem, e com desfecho cômico no segundo quadro. Foi com este modelo que as produções se tornaram memes e populares na rede, provocando interação entre usuários por se identificarem com os nomes ou as situações descritas.

No caso a seguir, vemos o personagem Paulo que teve seu namoro terminado pois sua namorada o considerava criança. O humor se inicia no primeiro quadro quando o narrador diz que a vingança de Paulo foi tocar a campainha de casa dela e correr logo em seguida. O desfecho cômico do segundo quadro é afirmar que Paulo não é um moleque (retomando a ideia de ser infantil), mas sim um “homem de atitude”, referenciando o fato de apertar a campainha e sair correndo.



Figura 28. Produção que leva o mesmo nome da página:
Este é alguém
Fonte: Facebook (2018)

d) Conversa com leitor

Desta categoria encontramos cinco produções, em que há um personagem (meme Feels guy) se dirigindo ao leitor como em uma conversa, contando algo sobre si. Este modelo é composto por dois quadros e um texto que pode fazer o leitor se identificar com a situação descrita. No exemplo a seguir, o personagem comenta sobre como se sente ao acordar, mesmo tendo dormido por muitas horas, de forma cômica ao afirmar que se sente como “atropelado por um caminhão”.



Figura 29. Produção de modelo *Conversa com leitor* em *Este é alguém*
Fonte: Facebook (2018)

Duas imagens não se encaixaram em nenhum dos modelos e optamos por deixá-las fora do corpus. Decidimos, então, analisar duas imagens de cada uma das quatro categorias, de forma aleatória, resultando em oito imagens da página.

Assim, encerramos a parte de seleção e recorte do corpus com seis produções de *Conselhos do He-Man* e oito de *Este é alguém*, totalizando 14 imagens a serem analisadas detalhadamente no capítulo de análise e presente na parte de anexos.

Para fins de ilustração, apresentamos uma tabela que sintetiza todo o processo de decisão para composição do corpus, numericamente explicitado.

Tabela 2 – Síntese do processo de decisão para composição do corpus

| Página | Quantidade de imagens | Imagens em potencial para o corpus | Recorte para o corpus | Total de imagens para análise |
|----------------------------|------------------------------|---|------------------------------|--------------------------------------|
| Conselhos do He-Man | 21 | 14 | 6 | 14 |
| Este é alguém | 51 | 38 | 8 | |

Capítulo 4. ANÁLISE

A partir de memes das páginas *Conselhos do He-Man* e *Este é Alguém*, apresentamos, neste capítulo, uma análise do processo de construção de sentido destes, atentando-nos a conceitos previamente discutidos, como intertextualidade, inferência e conhecimento de mundo.

Ao final de cada seção, elencamos algumas das principais características das produções de cada página e discutimos sua relação com a linguagem dos quadrinhos, mostrando como se dá a apropriação de elementos quadrinísticos para a criação de textos similares às tiras cômicas.

Como mencionado no capítulo anterior, analisamos um total de 14 imagens, sendo seis de *Conselhos do He-Man* e oito de *Este é Alguém*, dividindo-as nas categorias pré-estabelecidas para organização da análise.

4.1 Memes de *Conselhos do He-Man*

No terceiro capítulo, mostramos como se deu a seleção e a categorização das imagens para a análise. Esta página apresentou quatro padrões de produção, sendo eles **formato prototípico da página**, **imagem do segundo quadro alterada**, **personagem Esqueleto** e **montagem com imagens diversas**. Seguindo esta ordem, analisamos os memes de cada um dos tipos de acordo com elementos de gêneros prévios, produção de humor e recursos dos quadrinhos.

a) Formato prototípico da página

Nessa categoria, o guerreiro He-Man se dirige ao leitor com algum conselho ou comentário cômico no primeiro quadro e vai embora no seu jet-ski com a legenda “até a próxima, minha gente!”, formato que levou à ascensão do meme. Como dito anteriormente, o personagem do desenho animado dá

conselhos no final de cada episódio sobre assunto sérios e preocupados com o espectador. O meme se apropria desse formato para fazer humor com assuntos do cotidiano. Como explica o artigo *do Museu de Memes*³⁰ sobre *Conselhos do He-Man*:

Todas essas imagens sempre trazem um conselho do super herói, que pode ser algo cotidiano, polêmico ou que esteja em pauta em noticiários atuais. He-man já deu seus conselhos, por exemplo, sobre a crise econômica da Europa, agressões a homossexuais, sobre a morte de Steve Jobs, a alta do dólar, entre muitos outros. Esse fator possibilita que a personagem sobreviva, se readaptando a várias situações.

Vemos, no caso a seguir, um exemplo dessa categoria, composto por uma montagem de capturas de tela do desenho animado He-Man, enquadradas, na vertical, com presença de texto verbal dentro de um balão no primeiro quadro e fora no segundo. As falas são curtas e cômicas em forma de conselho, parecido com o fim da animação, que sempre havia uma moral da história do episódio, direcionada ao espectador.

³⁰ Disponível em <http://www.museudememes.com.br/sermons/conselhos-do-he-man/>. Acesso em: 12.12.18



Figura 30. Formato clássico da página (primeira imagem)
Fonte: Facebook (2018)

No primeiro quadro, o personagem He-Man se direciona ao leitor dando o conselho às pessoas que reclamam do dia de domingo, sendo que sem ele, já estaríamos na segunda-feira, dia considerado por muitas pessoas como o mais difícil da semana. No segundo, o guerreiro sai em seu jet-ski, acompanhado da fala “até a próxima, minha gente”, assim como no desenho animado.

Espera-se que o leitor conheça o personagem e a animação da qual ele faz parte para que o sentido proposto pelo autor do meme seja compreendido de forma integral. Sendo assim, é necessário que haja o conhecimento prévio para achar graça no meme, o qual parodia de forma cômica o final dos episódios da animação televisiva.

Caso não haja esse conhecimento enciclopédico, acreditamos ser possível compreender parte do sentido, uma vez que o balão com a fala do

guerreiro é sobre um tema corriqueiro. No entanto, ao não identificar a situação fonte da paródia, parte do sentido fica incompreensível e o humor não é captado por aquele que lê.

Além disso, podemos dizer que o meme apresenta intertextualidade, uma vez que usa imagens e textos de uma outra fonte, estabelecendo relação direta com o desenho animado.

Como afirma Koch (2013):

A intertextualidade compreende as diversas maneiras pelas quais a produção/recepção de um dado texto depende do conhecimento de outros textos por parte dos interlocutores, ou seja, dos diversos tipos de relações que um texto mantém com outros textos. (op. cit., p. 43).

Percebemos, ainda, as semelhanças do texto com o gênero tira cômica. A utilização de elementos típicos da linguagem dos quadrinhos, como a disposição em vinhetas, falas dentro de balões e desfecho cômico aproxima o texto com a tiras, como já visto nos capítulos 2 e 3.

Vejamos a segunda imagem coletada do mesmo formato a seguir.



Figura 31. Formato clássico da página (segunda imagem)
Fonte: Facebook (2018)

A figura nos apresenta He-Man se dirigindo ao seu interlocutor, o leitor do meme, dando um conselho: “jovem, estude idiomas”. O porquê da importância de estudo de outras línguas faz menção a novelas da Rede Globo escritas por Glória Perez³¹, em que parte da vida dos personagens se passa em um local estrangeiro, mas tendo o português como língua usada na trama.

Este meme nos remete à noção de inferência para a compreensão de sentido do meme, o qual faz menção a outro contexto em um processo de intertextualidade explícita, que entendemos por menção à fonte do intertexto no próprio texto. A imagem e a fala do personagem remetem diretamente ao texto de origem.

³¹ Glória Perez é uma autora, escritora e produtora brasileira, responsável por escrever novelas famosas da Rede Globo como *O Clone*, *América*, *Caminho das Índias* e *Salve Jorge*.

Marcuschi (2008, p. 249) explica que “as inferências na compreensão de texto são processos cognitivos nos quais os falantes ou ouvintes, partindo da informação textual e considerando o respectivo contexto, constroem uma nova representação semântica”.

“Novelas da Glória Perez”, “Turquia” e “Índia” são pistas para que o leitor realize a inferência e acione seu conhecimento de mundo. *Salve Jorge*, de 2012, foi escrita pela autora e têm capítulos na Turquia, assim como *Caminho das Índias*, de 2009.

Sem o conhecimento destes referentes, o leitor não realiza o processo de construção de sentido para a produção de humor: a vida não é como as novelas escritas por Glória Perez, em que não é necessária a língua estrangeira, uma vez que os diálogos acontecem todos em português, como se estivesse no Brasil.

Podemos afirmar, ainda, que o autor se valeu de elementos dos quadrinhos para a composição do meme, aproximando o texto ao gênero tira cômica, assim como no meme anterior a este.

b) Imagem do segundo quadro alterada

Este tipo de produção apresenta alterações de imagem e texto no segundo quadro quando comparado ao modelo tradicional da página, que se dá de forma fixa. A imagem do último quadro, nesta segunda categoria, não é o guerreiro indo embora em seu jet-ski com “até a próxima, minha gente”, mas variações desta, também com imagens do desenho animado, colocando o personagem em situações cômicas diversas.

Como ilustra a imagem a seguir, o primeiro quadro permanece com o mesmo formato da categoria anterior, tendo o guerreiro direcionado ao leitor, com um balão de fala. A segunda, no entanto, mostra He-Man procurando o defeito em seu jet-ski, situação que é contextualmente ligada ao primeiro quadro, como explicamos adiante.



Figura 32. Imagem de segundo quadro alterada (primeira imagem)
Fonte: Facebook (2018)

He-Man aparece no primeiro quadro contando uma história em que chegou para o motorista de um ônibus e disse “a que ponto chegamos?”, nos moldes de uma piada. O humor se dá pela realização de brincadeira com o duplo sentido da frase, que pode representar uma indignação de algo que deveria ter acabado anteriormente ou ao fato de o transporte parar em pontos destinados a embarque ou desembarque de passageiros.

No segundo quadro, o guerreiro comenta sua própria fala anterior: “essa foi tão boa que meu jet bugou”, sendo “essa” a piada contada no primeiro quadro. É possível entender que o jet-ski dele “bugou”, isto é, deu pane, devido à qualidade ruim da piada.

Este tipo de produção possibilita diferentes processos de construção de humor com o mesmo personagem em contextos diferentes, somente alterando a segunda imagem. Isso nos mostra quanto o meme pode ganhar novos formatos dependendo da criatividade do autor.

De forma similar aos memes da categoria anterior, o criador do texto se inspirou em características típicas do gênero tira cômica para compor sua produção, assim como acontece no meme a seguir.



Figura 33. Imagem de segundo quadro alterada (segunda imagem)
Fonte: Facebook (2018)

Postada em 23 de março de 2018, esta imagem faz menção à situação de aumento do preço dos combustíveis em todo o país durante o mês em questão.

É comum que usuários da rede social Instagram postem fotos com algo considerado de prestígio, como ao comprar uma coisa cara, por exemplo. Seguindo esta lógica, o autor do meme compara a situação do valor da gasolina com uma situação de privilégio, que poucos conseguem ter. O guerreiro se dirige ao leitor e diz que logo haverá pessoas com foto com a bomba de combustível no Instagram.

Por meio de inferência, o leitor que se depara com este texto relaciona a situação do meme ao seu conhecimento de mundo sobre a situação do aumento de preço do combustível e sobre a prática de postar fotos no Instagram exibindo algo de alto valor.

Segundo Koch e Elias (2010, p. 21),

O sentido não está apenas no leitor, nem no texto, mas na interação autor-texto-leitor. Por isso, é de fundamental importância que o leitor considere na e para a produção de sentido as “sinalizações” do texto, além dos conhecimentos que possui.

O segundo quadro apresenta o personagem sem seu jet-ski, com uma legenda no topo “não deu para colocar gasolina no jet ski” e encerra com a sua frase clássica “até a próxima, minha gente”. Ao adicionar a legenda no topo, o autor cria mais uma situação de humor, deixando o guerreiro sem combustível.

c) Personagem Esqueleto

Nesta categoria há outro personagem nas imagens pertencente ao desenho animado do He-Man, o vilão *Esqueleto*, que tem como objetivo dominar o castelo de Grayskull. O formato é similar anteriores, com a presença de balão de fala, dois quadros e texto curto e humorístico, alterando somente o protagonista.

O *Museu de Memes* observou que há presença de outros personagens nos memes do He-Man, e que o Esqueleto, o principal vilão do desenho animado, tem a tendência de dar conselhos maliciosos, sendo muitas vezes mal-humorado ao se expressar.

No meme a seguir vemos uma imagem de Esqueleto no primeiro quadro, apontando em direção a algo ou a alguém. A partir do texto no balão de fala, vemos que este estabelece um diálogo com o leitor, dando uma dica de cunho maldoso do que fazer quando estiver entediado.



Figura 34. Imagem de Personagem Esqueleto
Fonte: Facebook (2018)

A segunda imagem do texto nos apresenta uma foto de uma pessoa segurando um secador de cabelo, apontando para um carro, com uma legenda logo abaixo: “aposentada usa secador de cabelo como radar para enganar motoristas em alta velocidade”. Pelo formato, vemos que se trata de uma notícia, em que a legenda seria o título da matéria.

Esta matéria circulou por várias redes e foi incorporada em *Conselhos do He-Man* como uma dica de como fazer maldade em dias que não se tem nada a

fazer, dada por um vilão. O leitor deste meme, ao relacionar a figura do personagem com sua fala e a matéria no segundo quadro, constrói o sentido.

A intertextualidade, neste caso, se dá com a utilização da imagem de um dos personagens do desenho animado, de forma explícita, e também com a foto e a legenda do segundo quadro. Há, portanto, menção a dois intertextos.

Esse exemplo reforça a característica de plasticidade do meme, em que pode ser adicionado diversas imagens, gêneros e linguagens para produzir efeito de humor, sendo a linguagem dos quadrinhos e o gênero tira cômica uma clara fonte de inspiração.

d) Montagem com imagens diversas

Esta última categoria nos remete a uma produção composta por uma imagem qualquer, como uma notícia, tweet, foto ou meme no primeiro quadro, seguida de uma imagem advinda do desenho do guerreiro He-Man comentando a figura do primeiro quadro. Trata-se, portanto, de uma montagem de duas figuras diferentes.



Figura 35. Imagem de montagem com imagens diversas
Fonte: Facebook (2018)

No primeiro quadro, vemos uma imagem retirada da rede social Twitter, informação esta que pode ser compreendida através do conhecimento prévio do formato de um *tweet* (texto publicado no Twitter). No presente caso, vemos um *tweet* do *Estadão* informando que o rendimento médio do trabalhador ultrapassa R\$ 1,9 mil pela primeira vez, segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Logo abaixo vemos a réplica do instituto, afirmando não ter dito isso (“isso” é utilizado para retomar o tweet do Estadão). Sendo assim, podemos dizer que se trata de um caso de intertextualidade explícita, com a replicação dos intertextos.

Como desfecho do texto, vemos He-Man comentando o caso de forma humorística. O personagem começa com a sua frase clássica: “Na história de hoje”, o que nos lembra o final moral dos episódios do desenho animado. Dada a característica cômica da página, podemos dizer que para comentar o caso, He-Man cria uma porcentagem falsa de 52% segundo o IBGE a fim de fazer humor

com as mídias que usam dessas informações não reais para provar a veracidade de sua notícia.

Para que o meme faça sentido para o leitor, é necessário que este tenha o conhecimento prévio de que o humor faz parte das produções de *Conselhos do He-Man*, com a presença regular de um desfecho cômico. Assim, o leitor entende que He-Man está fazendo uma piada com a situação descrita no primeiro quadro.

4.2 Memes de *Este é Alguém*

No terceiro capítulo, mostramos como se deu a seleção e a categorização das imagens para a análise. Assim como a anterior, esta página apresentou quatro padrões de produção, sendo eles **diálogos entre dois personagens**, **montagem com imagens diversas**, **este é *alguém*** e **conversa com o leitor**. Analisamos, portanto, os memes de cada um dos tipos de acordo com os objetivos citados anteriormente, sequencialmente.

a) Diálogo entre dois personagens

De um total de oito imagens, selecionamos duas imagens que ilustram as principais características desta categoria: presença de dois personagens desenhados, composição em dois quadros, utilização de balão-zero para indicar diálogo, com um texto curto e com desfecho cômico.

Nas duas imagens a seguir, vemos como a linguagem dos quadrinhos é apropriada para compor estes textos de maneira engraçada para aquele que lê, partindo da necessidade do conhecimento enciclopédico e de diferentes graus de inferência para a produção de sentido.



Figura 36. Imagem de diálogo entre dois personagens (primeira imagem)
Fonte: Facebook (2018)

O meme começa com uma fala da filha contando para a mãe que seu namorado não acredita em inferno. A mãe, no mesmo quadro, que ela deve casar com o rapaz, seguido de reticências. O complemento da fala da mãe está no segundo quadro: “e deixa o resto comigo”.

Uma das características dos memes de *Este é alguém* é se basear em situações do cotidiano e piadas conhecidas para fazer humor. Neste caso, o autor se vale de um diálogo inspirado em personagens que conseguimos relacionar com a realidade. Há, portanto, verossimilhança em sua produção.

Para que esta imagem tenha o riso esperado, o leitor precisa resgatar a ideia do senso comum de que muitas mães de companheiras são odiadas pelos genros, tema clássico em piadas de sogras. A fala da mãe “e deixa o resto comigo”, ligado com a concepção de que sogras irritam os genros, possibilita a

compreensão do humor: o namorado da filha acreditará em inferno quando conviver com a sogra.

No caso a seguir, vemos o papel do conhecimento de mundo e da inferência em maior grau para que o humor seja compreendido.

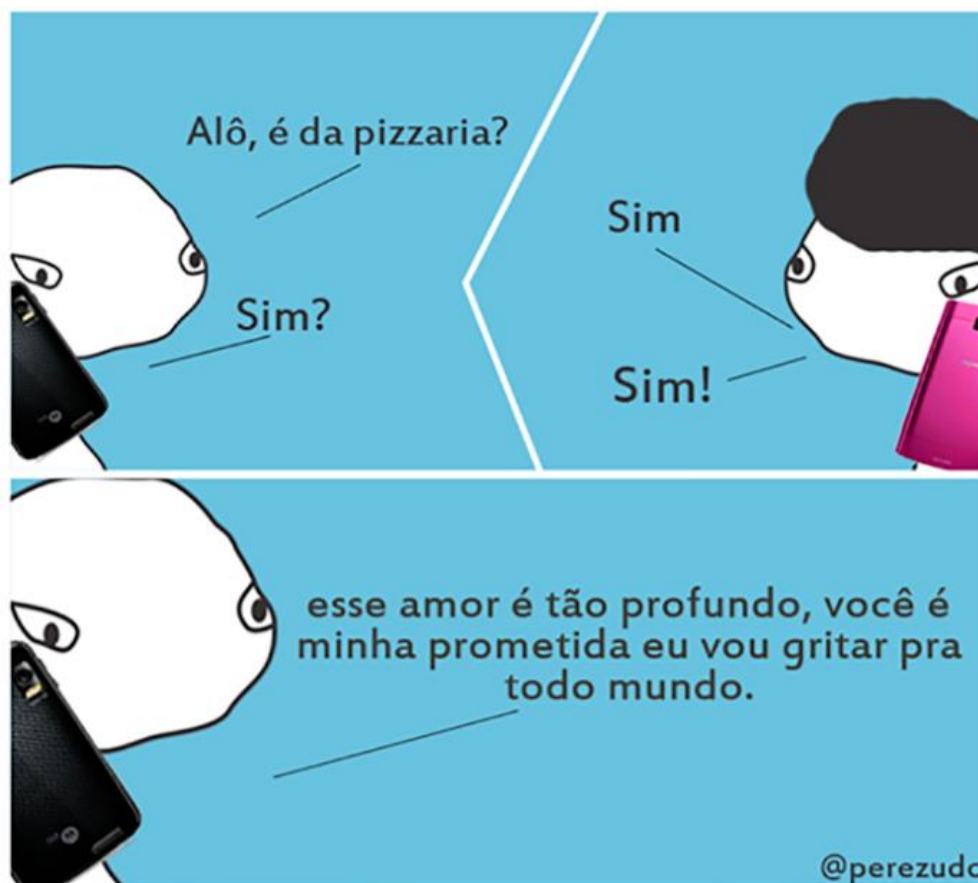


Figura 37. Imagem de diálogo entre dois personagens (segunda imagem)
Fonte: Facebook (2018)

Diferentemente do meme anterior, em que o diálogo acontecia pessoalmente, este acontece através de uma chamada telefônica. Para que o leitor entenda que se trata de uma conversa por telefone, o autor insere no desenho dos personagens um celular para cada, além de deixar um espaço entre um quadro em outro na primeira vinheta.

Sendo assim, o usuário que lê deve entender pelas pistas onde o diálogo se passa. Acompanhadas novamente de balão-zero, representado por apêndice, as falas dos personagens ficam ligadas ao desenho destes.

O desfecho cômico se dá no segundo quadro, em que a pessoa que liga para pizzaria canta parte do refrão de uma música, que se dá após três “sim” seguidos, assim como no diálogo. Trata-se da canção “Prometida”, do grupo Br’oz, formado no programa “Popstars” do SBT. Lançada em 2003, fez muito sucesso no Brasil.

Ao compararmos este meme com o precedente, vemos que o nível de inferência é mais elevado, uma vez que é necessário um conhecimento específico sobre a música em questão e associação desta com a sequências da palavra “sim”. Sem o estabelecimento desta relação intertextual, não é possível entender o desfecho cômico.

Concordamos, portanto, com a explicação sobre inferências de Koch (2014, p. 143):

(...) as inferências podem ser vistas como processos cognitivos através dos quais o ouvinte ou leitor, partindo da informação textual explicitamente veiculada e levando em conta o contexto, constrói novas representações semânticas.

Enquanto no anterior seria possível entender o humor, mesmo que não completamente, através do interior do texto, este nos mostra uma situação que exige mais do leitor. Portanto, como vimos em Calixto (2017), o texto em questão nos mostra uma característica essencial dos memes: sua alta capacidade de síntese de informações.

Ao levar em conta os dois memes desta categoria, vemos que se tratam imagens enquadradas, em formato vertical, com presença de desenhos (representando personagens) e de apêndice (traço vindo da boca dos personagens, indicando de onde vêm as falas). O texto apresenta teor cômico, com desfecho no último quadro.

Estas características podem levar o leitor a categorizar este tipo de imagem como uma tira cômica, por apresentar elementos como contorno, desenho, texto curto e cômico, comuns em tiras. Como mencionado anteriormente, o próprio criador da página nomeia suas produções como tira.

Levando em conta as definições explicitadas no Capítulo 1 e as discussões realizadas durante todo o estudo, vemos que os memes apresentam

contrapartidas com gêneros prévios, como a tira cômica, no entanto, constituem um novo modelo de produção, com características que lhe são próprias.

b) Montagem com imagens diversas

De um total de oito imagens, selecionamos duas deste tipo para análise. A página se vale de imagens que podem ser fotos, memes, tweets, notícias etc. em algum dos dois quadros, sobre as quais o personagem faz um comentário cômico, assim como vimos em Conselhos do He-Man na categoria de letra d, do mesmo nome.

Assim como vimos na categoria anterior, as imagens carregam um alto poder de síntese através da intertextualidade. Cabe ao leitor, portanto, realizar as associações necessárias para a compreensão do meme.



Figura 38.
Imagem de montagem com imagens diversas (primeira imagem)
Fonte: Facebook (2018)

Através da legenda ao topo (formato retangular, com fundo preto), o meme introduz um dos personagens (Carlos), na forma de um narrador onisciente.

No primeiro quadro, vemos Carlos recebendo a instrução de que é necessário assar a lasanha em 120 graus. Porém, dada sua característica de não entender as coisas da forma esperada (informação dada na legenda), Carlos coloca a lasanha a 120 graus usando um transferidor, objeto usado para medição de ângulos.

Sendo assim, o meme nos traz uma situação em que a palavra “graus” é atribuída para ângulo, não para temperatura do forno para assar. Esse sentido duplo da palavra leva ao desfecho cômico do texto, uma vez que o leitor tenha o conhecimento de mundo de que “graus” podem se referir à temperatura, mas também à medição de ângulos. O objeto transferidor, além da posição da lasanha na foto, pode ser uma pista para o leitor compreender o sentido do meme.

Há, novamente, a utilização de apêndice, disposição em quadros e desfecho humorístico, como em uma tira cômica. Além disso, apresenta uma legenda ao topo (formato retangular, com fundo preto), introduzindo um dos personagens, na forma de um narrador onisciente.

A seguir, vemos outro caso em que o conhecimento de mundo e a intertextualidade são as principais características desse tipo de produção textual.



Figura 39.
Imagem de montagem com imagens diversas (segunda imagem)
Fonte: Facebook (2018)

A intertextualidade se dá logo no primeiro quadro, em que vemos uma imagem referente à história da Branca de Neve, pertencente ao gênero contos de fada. O leitor precisa resgatar, portanto, quem é a princesa e o que acontece com ela no decorrer da narrativa (Branca de Neve come uma maçã envenenada pela rainha malvada).

O tom humorístico se dá na vinheta seguinte, que mostra um personagem com expressão incrédula, afirmando que se Branca de Neve tivesse optado por comer um pastel e não pela maçã, ela não teria sido envenenada. Podemos entender que se trata de uma piada com pessoas que comem alimentos mais saudáveis e deixam de comer comidas mais gordurosas.

Portanto, o conhecimento de mundo sobre a princesa e a relação intertextual com a sua história se fazem necessárias para que haja o desfecho cômico desejado pelo criador do meme.

Diferentemente dos outros casos, esta imagem não utiliza apêndice ou legenda. A disposição em quadros e o desfecho cômico aproximam o texto a uma tira cômica.

c) Este é alguém

Das 15 produções encontradas desta categoria, selecionamos dois exemplos em que há a apresentação de um personagem com nomes aleatórios e normalmente populares no primeiro quadro, com o texto “este é (nome)” e um texto curto que relata algo sobre o personagem, e com desfecho cômico no segundo quadro.

Na parte dos comentários da rede social Facebook, o usuário pode referenciar alguém através da inserção do perfil ao comentar. Este modelo consagrou a página e fez com que suas produções se tornassem memes e populares na rede devido a uma de suas características: provocar interação entre usuários por se identificarem com os nomes e/ou as situações do cotidiano.



Figura 40.
Imagem de Este é *alguém* (primeira imagem)
Fonte: Facebook (2018)

No primeiro quadro, o meme nos apresenta Caroline, que posta a seguinte frase em sua página do Facebook: “Pessoas que ficam em casa aos sábados são para casar”. Já no segundo, o narrador onisciente da história diz para Caroline não mentir, pois todos sabem que a pessoa que não sai no sábado na verdade não tem dinheiro para isso.

O riso, portanto, se dá no segundo quadro, quando é expresso pelo narrador sua opinião sobre a postagem da garota. Trata-se de uma réplica à publicação de Caroline de forma cômica, o que faz com que usuários que leem este meme se identifiquem ou relacionem a situação da personagem com a sua própria ou de alguém conhecido, que se chame Caroline ou que aja da mesma forma que ela.

Sendo assim, a marca deste modelo de meme que popularizou a página é sua capacidade de atrair o usuário e fazer com que ele responda à publicação. Vejamos dois exemplos de como isso se dá a seguir.



Figura 41.
Comentários de Este é *alguém* (primeira imagem)
Fonte: Facebook (2018)

Neste primeiro exemplo de comentários da publicação, vemos que o usuário **Joh Sousa** marca³² sua amiga **Jeovana**, dizendo para mudar o nome da personagem, uma vez que ela faz o mesmo. Esta responde ao amigo com uma risada e afirmando que na verdade não foi por falta de dinheiro, como acontece com a personagem.

³² O processo de marcar uma pessoa na rede social Facebook consiste em digitar o nome de um amigo da rede e referenciá-lo através do link à página deste.



Figura 42.
Comentário de Este é *alguém* (segunda imagem)
Fonte: Facebook (2018)

Já neste segundo vemos um caso em que a própria usuária que lê se identifica com a personagem, de mesmo nome. **Caroline Almeida** marca sua amiga **Naiara Carolina** dizendo que “até a própria pagina ta jogando na minha cara”. Naiara responde com uma risada e diz “então..”, concordando com Caroline.

Como vimos em Bakhtin (1979/2003), o sujeito apresenta desejo de replicar, concordar, refutar, questionar e criticar o discurso do outro ou seu próprio discurso. A web 2.0 possibilitou uma maior e mais próxima interação entre os usuários. Os espaços digitais advindos desta se tornaram lugar para expressão de posicionamentos através de uma extensa variedade de textos, incluindo os comentários de redes sociais.

A intertextualidade mais uma vez se faz presente, uma vez que faz menção a diversos outros textos postados nas redes, fonte de inspiração para a criação do meme em questão.

Enquanto este primeiro exemplo de memes da categoria “Este é *alguém*” nos apresenta uma situação que se dá na própria rede Facebook, o segundo exige do leitor um conhecimento de mundo específico, o que leva a um nível maior de inferência para que seja compreendido.



Figura 43.
Imagem de Este é *alguém* (segunda imagem)
Fonte: Facebook (2018)

Ao comparar com a imagem anterior, vemos que o personagem deste meme não é uma pessoa criada pelo autor, com nome comum e que pode ser relacionado com várias pessoas da rede. Trata-se de uma figura histórica e pública, Karl Marx, sociólogo, filósofo e jornalista, mundialmente conhecido por suas teorias socialistas.

Para representar o sociólogo, o autor da publicação adiciona uma foto de rosto deste no personagem, mantendo o formato do desenho do corpo, extensivamente utilizado nas criações de *Este é Alguém*. Portanto, trata-se de um meme que de certa forma foge dos padrões regulares da página.

No primeiro quadro, Karl Marx é apresentado: “Este é Karl Marx. Karl Marx achou que essa tirinha não valeria a pena”. O humor se dá no segundo e último

quadro com “mais-valia”, uma das famosas acepções do sociólogo, ao realizar um trocadilho com *mas valia* (a tira valia a pena). Este é um caso em que o nível de inferência exigido é maior, levando o leitor a fazer associações e ativações de conhecimento de mundo para que o humor seja entendido. Há, ainda, intertextualidade com Karl Marx e suas obras, sendo um caso de intertextualidade explícita (foto e citação do termo *mais-valia*).

Além disso, nos chamou a atenção o fato do autor usar a palavra “tirinha” para definir o gênero do texto em questão. Vimos anteriormente que o criador da página afirmou que se tratava de “tirinhas”, entretanto foi necessário buscar esta informação em outras mídias. Nesta imagem, no entanto, fica explícito como o autor enxerga suas produções.

Ao nosso ver, apesar do texto carregar elementos da tira cômica como disposição em vinhetas e desfecho cômico, acreditamos que se trata de um meme, dado o seu tipo de criação com desenhos menos elaborados e colagem de imagens.

d) Conversa com leitor

Desta categoria, selecionamos duas produções em que há um personagem (meme *Feels guy*), que se dirige ao leitor como em uma conversa, contando algo sobre si. Este modelo é composto por dois quadros e um texto que pode fazer o leitor se identificar com a situação descrita, de maneira similar ao primeiro exemplo da categoria anterior.

Os dois memes a seguir se valem do cotidiano em sua composição. O personagem é o próprio narrador, comentando sobre algo que aconteceu com ele. O leitor deve, assim como nos exemplos anteriores, fazer relações com a realidade para captar o sentido e o tom humorístico propostos.



Figura 44.
Imagem de conversa com o leitor (primeira imagem)
Fonte: Facebook (2018)

O personagem afirma, no primeiro quadro, que gostaria de ser como as pessoas que cochilam por 30 minutos e acordam dispostas para continuar suas atividades. No segundo, ele comenta sobre como se sente ao acordar, mesmo tendo dormido por muitas horas, de forma cômica ao afirmar que se sente como “atropelado por um caminhão”, isto é, com dor e cansaço.

O desfecho cômico mais uma vez é marca das categorias da página *Este é alguém*, propiciando ao leitor uma situação humorística que pode também acontecer com ele, em um formato parecido com uma conversa.

No exemplo em seguida, o narrador questiona o leitor sobre uma experiência passada e ele mesmo responde, em um estilo de pergunta retórica, em que não há necessidade de réplica pelo interlocutor.

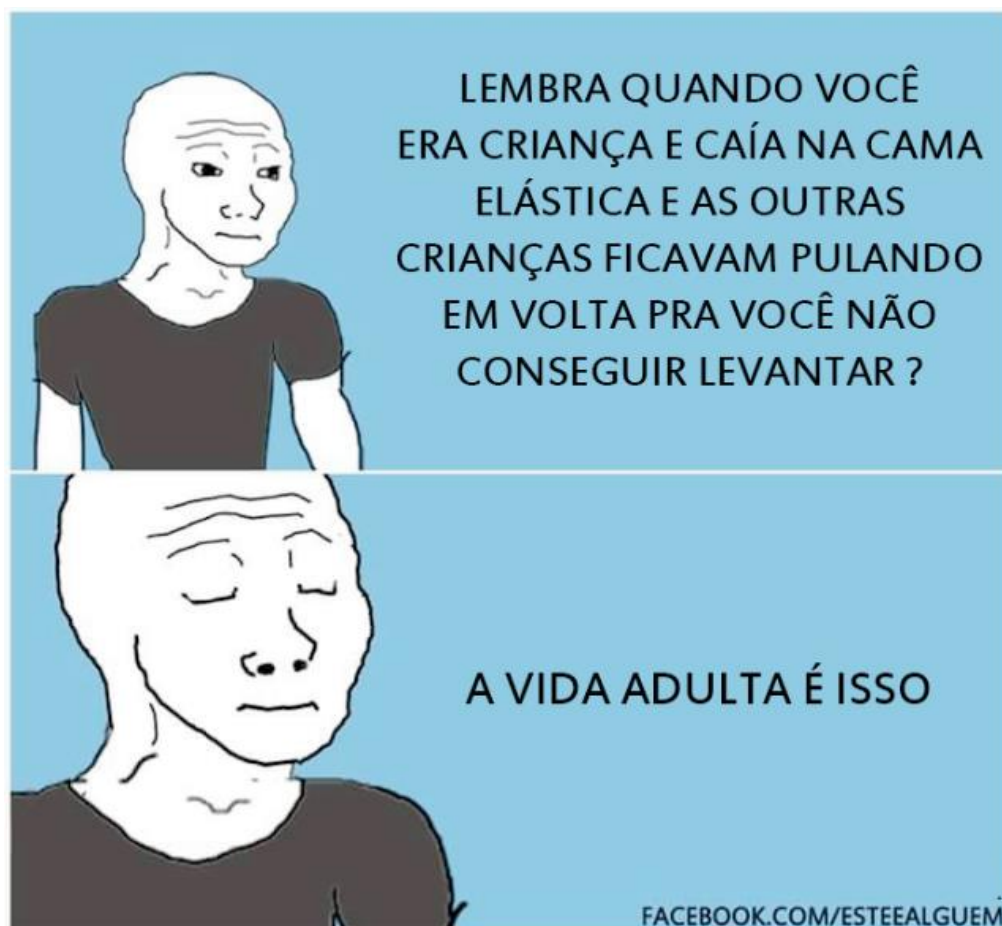


Figura 45.
Imagem de conversa com o leitor (segunda imagem)
Fonte: Facebook (2018)

O questionamento retórico feito pelo personagem no primeiro quadro é direcionado ao leitor, o qual necessita conhecer a experiência de ser criança e não conseguir levantar da cama elástica porque os colegas pulavam em volta e você cai enquanto eles não param.

A associação com esse evento da infância com a vida adulta é essencial para a construção de sentido. O autor infere que aquele que lê passou por isso e, portanto, é capaz de relacionar a dificuldade que é levantar da cama elástica

com outros pulando com a experiência da vida adulta, em que você não consegue se levantar, de maneira metafórica. Trata-se, novamente, de um meme que requer a participação do leitor para que tenha sentido.

A partir destas análises, vimos que *Conselhos do He-Man* e *Este é alguém* são memes que podem se valer de características de outras linguagens e gêneros para construir um texto de humor.

Levando em conta as discussões propostas por Ramos (2011, p. 207-208), concordamos que os gêneros piada e tira cômica apresentam características comuns. Os memes analisados também apresentam aspectos similares a estes dois gêneros, sendo eles:

- Texto narrativo curto
- Texto humorístico
- Inferência para compreender o humor
- Uso de diálogos
- Tendência a desfecho inesperado
- Uso de imagens a fim de provocar o riso
- Sentido compreendido através de conhecimento de mundo

A confusão de termos por parte dos criadores da rede social em chamar as produções de *Conselhos do He-Man* e *Este é alguém* de tira se torna compreensível, uma vez que vimos que há muitos elementos similares.

Os memes podem ter estas mesmas características, no entanto, defendemos que estes não são tiras cômicas ou piadas. Nas imagens analisadas, vemos montagem com duas imagens congeladas, com um ou mais balões de fala ou balão-zero, que provocam o riso através de trocadilhos, textos humorísticos sobre costumes, experiências do cotidiano, conselhos irônicos e até mesmo através de outros memes.

Sendo assim, acreditamos que há apropriação de recursos da linguagem dos quadrinhos e, mais especificamente, do gênero tira cômica, mas se trata de um fenômeno emergente. Com base nas características de memes elencadas por Calixto (2017) e aspectos que analisamos ao decorrer da presente

dissertação, podemos dizer que os memes estudados apresentam alguns aspectos regulares, como:

- utilização de imagem congelada de filmes, desenhos, novelas, outros memes, etc.;
- forma altamente variável e explorável de acordo com o que os usuários redefinirem a partir de um primeiro texto;
- autoria e produção coletivas, sendo compartilhadas com diversos usuários;
- texto curto e com tendência a desfecho cômico;
- alta capacidade de síntese e inferência (quanto maior a síntese de informação, maior necessidade de inferências por parte do leitor);
- hibridização de linguagens, com elementos dos quadrinhos;
- intertextualidade como característica inerente aos memes;
- sentido captado através de conhecimento de mundo;
- linguagem popular e próxima à língua falada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, retomamos algumas questões feitas durante esta dissertação e evidenciamos nossas presentes conclusões sobre as problemáticas do universo dos memes da internet.

Estabelecemos como objetivo de pesquisa propor um estudo sobre memes que se valem de elementos da linguagem dos quadrinhos em sua composição, sendo estes veiculados no Facebook.

Além disso, nos comprometemos a analisar quais recursos dos quadrinhos são mais recorrentes, expor pontos de convergência e divergência entre os memes e as tiras cômicas e, por fim, elencar as principais características dos memes estudados a partir da análise do processo de construção de sentido.

Levantamos, ainda, a hipótese de que a forma do meme é variável e tem seu próprio processo de mutabilidade, o que implica no uso de elementos de outras linguagens de gêneros prévios em sua composição, como é o caso dos quadrinhos, mais especificamente da tira cômica.

A partir de conceitos da Linguística Textual e de estudiosos da linguagem, analisamos alguns famosos memes brasileiros no capítulo primeiro. Chegamos à concepção de que seria limitante a um fenômeno em ascensão como e em mudança constante como o meme categorizá-lo como um gênero.

Para nossa análise, limitamos nosso foco de estudo para textos selecionados que se valiam de elementos da linguagem dos quadrinhos e que eram chamados de tiras pelos seus autores: memes das páginas do Facebook *Conselhos do He-Man* e *Este é alguém*.

Após processos metodológicos, definimos os textos a serem analisados, e assim fizemos à luz de concepções como intertextualidade, conhecimento de mundo e inferência para construção do sentido.

Vimos que os memes em questão podem ter as mesmas características das tiras cômicas, no entanto, defendemos que estes não fazem parte do gênero tira cômica. Nos textos analisados, vemos montagens com duas imagens congeladas, com um ou mais balões de fala ou balão-zero, que provocam o riso

através de trocadilhos, textos humorísticos sobre costumes, experiências do cotidiano, conselhos irônicos e até mesmo através de outros memes.

Por fim, chegamos à conclusão de que há a apropriação de recursos da linguagem dos quadrinhos e, mais especificamente, do gênero tira cômica, entretanto, o meme é um fenômeno emergente, com as características listadas a seguir:

- utilização de imagem congelada de filmes, desenhos, novelas, outros memes, etc.,
- forma altamente variável e explorável de acordo com o que os usuários redefinirem a partir de um primeiro texto;
- autoria e produção coletivas, sendo compartilhadas com diversos usuários;
- texto curto e com tendência a desfecho cômico;
- alta capacidade de síntese e inferência (quanto maior a síntese de informação, maior necessidade de inferências por parte do leitor);
- hibridização de linguagens, com elementos dos quadrinhos;
- intertextualidade como característica inerente aos memes;
- sentido captado através de conhecimento de mundo;
- linguagem popular e próxima à língua falada.

Como vimos, a Linguística Textual oferece um arcabouço teórico que permite a análise de textos digitais. Como observamos, os processos de construção de sentido são similares a gêneros já consagrados, como a tira cômica.

Acreditamos que nossa pesquisa possa agregar ao estudo de textos emergentes na Linguística Textual e à pesquisa em memes em geral, uma vez que aborda esse tema que ainda é recente como fenômeno digital e um tanto quanto desconhecido em estudos da linguagem e carente de aprofundamento de análise sob diversos olhares.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M.. *Estética da criação verbal*. Trad.: Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003
- BARTON, D.; LEE, C. *Linguagem online: textos e práticas digitais*. São Paulo: Parábola, 2015.
- CAGNIN, A. L. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.
- CALIXTO, D. O. *Memes na internet: entrelaçamentos entre educomunicação, cibercultura e a 'zoeira' de estudantes nas redes sociais*. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade São Paulo. São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-01112017-102256/pt-br.php> Acesso em: 01 jun. 2018
- CARVALHO, N.; KRAMER, R.. A linguagem no Facebook. In: *Linguística da internet*. São Paulo: Contexto, 2013. p. 77-92.
- CASTRO, L. G. F. de. O meme digital: construção de objetos de discurso em textos multimodais. Dissertação de mestrado. São Cristóvão, 2017.
- CAVALCANTE, M. M.; CUSTÓDIO FILHO, V. Revisitando o estatuto do texto. In: Revista do Gelne. Piauí: 2010, v.12, n. 2. Disponível em: http://gelne.org.br/RevistaGelne/arquivos/artigos/art_db2888efea30bcee2b1f1de9ec110f3e_233.pdf Acesso: 26 jun. 2018.
- DAWKINS, R. *O gene egoísta*. Le Livros, PDF Online, 1976. Disponível em: <<https://goo.gl/PrJrb9>>. Acesso em 10 abr. 2018.
- KRESS, G. VAN LEEUWEN, T. *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold, 2001.
- KOCH, I. V. *Introdução à Linguística Textual*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- _____. *As Tramas do Texto*. São Paulo: Editora Contexto, 2014.
- _____.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M. M. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2008.
- _____.; TRAVAGLIA, L. C. *Texto e coerência*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1993.
- _____.; ELIAS, V. M. *Ler e compreender: os sentidos do texto*. São Paulo: Contexto, 2006.

LIMA, G. O. S.; CASTRO, L. G. F. Meme Digital: Artefato da (Ciber)Cultura. *Revistas (Com)Textos Linguísticos* v. 10, n. 16, 2016. Disponível em: <http://www.periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/13702/9705>.

LUIZ, L. (org.). *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora Ltda, 2013.

MARCUSCHI, L. A. *Produção Textual, análise de gênero e compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

NICOLAU, V.; MAGALHÃES, H. As tirinhas e a cultura da convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos quadrinhos às novas mídias. LUIZ, L. (Org.). In: *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.

PAIVA, V. L. M. O. Facebook: um estado atrator na internet. In: *Redes sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender*. São Paulo: Parábola, 2016. p. 65 a 80.

PORTO, L. M. D. C. O processo de construção de sentidos dos *memes*. In: *Gêneros humorísticos em análise*. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2018.

_____. *Mememes: construção de sentidos e efeito de humor*. 2018. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/21796/2/Lilian%20Mara%20Da%20Cin%20Porto.pdf>. Acesso em: 4 fev. 2019.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

_____. *Faces do humor*. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011.

_____. *Tiras no ensino*. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

SHIFMAN, L. *Mememes in Digital Culture*. Londres, Inglaterra: The MIT PRESS, 2014.

SILVA, G. L.. Arte e cultura dos memes. *Polêm!ca*, v. 11, n. 1, jan./mar. 2012.

SOUZA, R. de M. Representação, circulação e acesso à informação: a participação corporativa em ambientes digitais. In: *Sujeitos em ambientes virtuais*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. Para uma metodologia em história em história em quadrinhos. In: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassalo de; MARTINHO, Luiz Claudio. (Orgs.). Pesquisa empírica em comunicação. São Paulo: Paulus, 2010.

ZOPPI-FONTANA, M. G. Argu(meme)ntando: argumentação, discurso digital e modos de dizer. In: *Discurso e Argumentação: fotografias interdisciplinares*. vol. 1. Formato digital. Grácio Editor, 2018.

ANEXOS

Anexo 1

The screenshot shows the Facebook profile page for 'Este é alguém' (@esteealguem). The profile picture is a simple line drawing of a head in profile. The cover photo is a solid blue rectangle with the text 'ESTA É A CAPA AINDA NÃO ACHEI NADA DE INTERESSANTE PARA COLOCAR AQUI.' in white. The left sidebar contains navigation links: 'Página inicial', 'Publicações', 'Avaliações', 'Fotos', 'Comunidade', 'Vídeos', 'Sobre' (highlighted), and 'Instagram'. The main content area is titled 'Sobre' and includes sections for 'PAGE INFO' (created 19 September 2013), 'INFORMAÇÕES DE CONTATO' (email, website, Instagram), and 'MAIS INFORMAÇÕES' (launch date, bio, gender, and category 'Personagem fictício'). A 'Conquistas' section shows the profile was published on 19 September 2013. The bottom of the page features a footer with various links like 'Sobre', 'Criar anúncio', 'Criar Página', etc.

Este é alguém
@esteealguem

Página inicial
Publicações
Avaliações
Fotos
Comunidade
Vídeos
Sobre
Instagram

ESTA É A CAPA
AINDA NÃO ACHEI NADA DE INTERESSANTE
PARA COLOCAR AQUI.

Curtiu Seguido Compartilhar ... Fale conosco

Sobre [Sugerir edições](#)

PAGE INFO

Criado em 19 de setembro de 2013

INFORMAÇÕES DE CONTATO

contato@esteealguem.com
https://feedty.com
www.instagram/esteealguemoficial

MAIS INFORMAÇÕES

Data de Lançamento
September 19, 2013

Sobre
E-mail para contatos profissionais:
contato@esteealguem.com

Declaração de autoria
Criada por Victor Nogueira, perfil pessoal:
www.facebook.com/victornogueira01

Gênero
Masculino

Site de notícias e mídia · Personagem fictício

Conquistas
2013 • Publicado em 19 de setembro de 2013

Sobre Criar anúncio Criar Página Desenvolvedores Carreiras Privacidade Cookies Opções de anúncio Termos Ajuda

Seção “sobre” – Página Este é Alguém

Disponível em: https://www.facebook.com/pg/esteealguem/about/?ref=page_internal
Acesso em: 02 abr. 2018

Anexo 2

The screenshot shows the Facebook profile of 'Conselhos do He-Man' (@CONSELHOSDOHEMAN). The cover photo features a cartoon character resembling He-Man in a suit, pointing at a bar chart titled 'Para que serve o Facebook?'. The chart shows 'ZUERA' at 100% and 'mimimi' at 0%. The left sidebar contains navigation links: Página inicial, Vídeos, Publicações, Fotos, Sobre (highlighted), Eventos, and Comunidade. The 'Sobre' section includes:

- PAGE INFO**
 - Criado em 22 de agosto de 2012
- INFORMAÇÕES DE CONTATO**
 - m.me/CONSELHOSDOHEMAN (Enviar mensagem)
 - conselhosdoheman@gmail.com
 - https://www.conselhosdoheman.com.br
- MAIS INFORMAÇÕES**
 - Afiliação:** Eternia Network
 - Sobre:** Curta sob a supervisão de um adulto. Contato: conselhosdoheman@gmail.com
 - Biografia:** -> As postagens não expressam a opinião do criador da página. Todo conteúdo publicado aqui tem apenas o intuito de divertir as pessoas que seguem essa Fan page ... Ver mais
 - Prêmios:** (Quase) ganhou no Festival do YouPix
 - Gênero:** Plural (misto)
 - Humorista**

The bottom of the page features a footer with links: Sobre, Ajudar, Criar anúncio, Criar Página, Desenvolvedores, Carreiras, Privacidade, Cookies, Opções de anúncio, and Termos.

Seção “sobre” – Página Conselhos do He-Man

Disponível em:

https://www.facebook.com/pg/CONSELHOSDOHEMAN/about/?ref=page_internal

Acesso em: 02 abr. 2018.